

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Hukum**

Hukum adalah sistem yang terpenting dalam pelaksanaan atas rangkaian kekuasaan kelembagaan. Dari bentuk penyalahgunaan kekuasaan dalam bidang politik, ekonomi dan masyarakat dalam berbagai cara dan bertindak, sebagai perantara utama dalam hubungan sosial antar masyarakat terhadap kriminalisasi dalam hukum pidana, hukum pidana yang berupayakan cara negara dapat menuntut pelaku dalam konstitusi hukum menyediakan kerangka kerja bagi penciptaan hukum, perlindungan hak asasi manusia dan memperluas kekuasaan politik serta cara perwakilan di mana mereka yang akan dipilih.

Hukum pada dasarnya adalah peraturan tingkah laku manusia, yang diadakan oleh badan-badan resmi yang berwajib, yang bersifat memaksa, harus dipatuhi, dan memberikan sanksi tegas bagi pelanggar peraturan tersebut (sanksi itu pasti dan dapat dirasakan nyata bagi yang bersangkutan). Hukum objektif adalah peraturan-peraturan yang mengatur hubungan antara sesama anggota masyarakat. Dari sini berkembang pengertian hubungan hukum, yaitu hubungan antar sesama anggota masyarakat yang diatur oleh hukum, dan subyek hukum, yaitu masing-masing anggota masyarakat yang saling mengadakan hubungan hukum, (*Menurut Daliyo, dkk,*).

Fungsi Hukum untuk menjadi alat ketertiban dan keteraturan masyarakat, menjadi sarana untuk mewujudkan keadilan sosial lahir batin, menjadi alat penggerak pembangunan karena mempunyai daya mengikat dan memaksa

sehingga dapat dipakai sebagai alat otoritas untuk mengarahkan masyarakat menjadi lebih baik, menjadi alat kritik, bukan hanya untuk mengawasi masyarakat namun juga mengawasi pemerintah para penegak hukum, dan aparatur pengawasan itu sendiri, (*Menurut Daliyo, dkk.*).

## 2.2 Kriminalitas

Kriminalitas atau tindak kriminal segala sesuatu yang melanggar hukum atau sebuah tindak kejahatan. Pelaku kriminalitas disebut seorang kriminal. Biasanya yang dianggap kriminal adalah seorang pencuri, pembunuh, perampok, atau teroris. Walaupun begitu kategori terakhir, teroris, agak berbeda dari kriminal karena melakukan tindak kejahatannya berdasarkan motif politik atau paham. Selama kesalahan seorang kriminal belum ditetapkan oleh seorang hakim, maka orang ini disebut seorang terdakwa. Sebab ini merupakan asas dasar sebuah negara hukum: seseorang tetap tidak bersalah sebelum kesalahannya terbukti. Pelaku tindak kriminal yang dinyatakan bersalah oleh pengadilan dan harus menjalani hukuman disebut sebagai terpidana atau narapidana

Dalam mendefinisikan kejahatan, ada beberapa pandangan mengenai perbuatan apakah yang dapat dikatakan sebagai kejahatan. Definisi kejahatan dalam pengertian yuridis tidak sama dengan pengertian kejahatan dalam kriminologi yang dipandang secara sosiologis. Secara yuridis, kejahatan dapat didefinisikan sebagai suatu tindakan yang melanggar undang-undang atau ketentuan yang berlaku dan diakui secara legal. Secara kriminologi yang berbasis sosiologis kejahatan merupakan suatu pola tingkah laku yang merugikan masyarakat (dengan kata lain terdapat korban) dan suatu pola tingkah laku yang

mendapatkan reaksi sosial dari masyarakat. Reaksi sosial tersebut dapat berupa reaksi formal, reaksi informal, dan reaksi non-formal.

### 2.3 KUHP

Penyusunan kitab undang-undang Hukum Pidana Nasional yang baru untuk menggantikan kitab Undang-Undang Hukum Pidana peninggalan pemerintah kolonial Belanda dengan segala perubahannya merupakan salah satu usaha dalam rangka pembangunan hukum nasional. Usaha tersebut dilakukan secara terarah dan terpadu agar dapat mendukung pembangunan nasional di berbagai bidang, sesuai dengan tuntutan pembangunan serta tingkat kesadaran hukum dan dinamika yang berkembang dalam masyarakat.

Menelusuri sejarah hukum pidana di Indonesia, dapat diketahui bahwa Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang berlaku di Indonesia terbagi atas 3 buku :

1. Buku Pertama – Aturan Umum
  - a. Bab I - Batas-batas berlakunya Aturan Pidana dalam Perundang-undangan
  - b. Bab II - Pidana
  - c. Bab III - Hal-hal yang Menghapuskan, Mengurangi atau Memberatkan Pidana
  - d. Bab IV - Percobaan
  - e. Bab V - Penyertaan Dalam Tindak Pidana
  - f. Bab VI - Perbarengan Tindak Pidana
  - g. Bab VII - Mengajukan dan Menarik Kembali Pengaduan dalam Hal Kejahatan-kejahatan yang Hanya Dituntut atas Pengaduan

- h. Bab VIII - Hapusnya Kewenangan Menuntut Pidana dan Menjalankan Pidana
  - i. Bab IX - Arti Beberapa Istilah yang Dipakai dalam Kitab Undang-undang
  - j. Aturan Penutup
2. Buku Kedua – Kejahatan
- a. Bab - I Kejahatan Terhadap Keamanan Negara
  - b. Bab - II Kejahatan-kejahatan Terhadap Martabat Presiden dan Wakil Presiden
  - c. Bab - III Kejahatan-kejahatan Terhadap Negara Sahabat dan Terhadap Kepala Negara Sahabat Serta Wakilnya
  - d. Bab - IV Kejahatan Terhadap Melakukan Kewajiban dan Hak Kenegaraan
  - e. Bab - V Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum
  - f. Bab - VI Perkelahian Tanding
  - g. Bab - VII Kejahatan yang Membahayakan Keamanan Umum bagi Orang atau Barang
  - h. Bab - VIII Kejahatan Terhadap Penguasa Umum
  - i. Bab - IX Sumpah Palsu dan Keterangan Palsu
  - j. Bab - X Pemalsuan Mata Uang dan Uang Kertas
  - k. Bab - XI Pemalsuan Meterai dan Merek
  - l. Bab - XII Pemalsuan Surat
  - m. Bab - XIII Kejahatan Terhadap Asal-Usul dan Perkawinan
  - n. Bab - XIV Kejahatan Terhadap Kesusilaan

- o. Bab - XV Meninggalkan Orang yang Perlu Ditolong
- p. Bab - XVI Penghinaan
- q. Bab - XVII Membuka Rahasia
- r. Bab - XVIII Kejahatan Terhadap Kemerdekaan Orang
- s. Bab - XIX Kejahatan Terhadap Nyawa
- t. Bab - XX Penganiayaan
- u. Bab - XXI Menyebabkan Mati atau Luka-luka Karena Kealpaan
- v. Bab - XXII Pencurian
- w. Bab - XXIII Pemerasan dan Pengancaman
- x. Bab - XXIV Penggelapan
- y. Bab - XXV Perbuatan Curang
- z. Bab - XXVI Perbuatan Merugikan Pemiutang atau Orang yang Mempunyai Hak
- aa. Bab - XXVII Menghancurkan atau Merusakkan Barang
- bb. Bab - XXVIII Kejahatan Jabatan
- cc. Bab - XXIX Kejahatan Pelayaran
- dd. Bab - XXIX A Kejahatan Penerbangan dan Kejahatan Terhadap Sarana/Prasarana Penerbangan
- ee. Bab - XXX Penadahan Penerbitan dan Percetakan
- 3. Buku Ketiga – Pelanggaran
  - a. Bab I - Tentang Pelanggaran Keamanan Umum bagi Orang atau Barang dan Kesehatan
  - b. Bab II - Pelanggaran Ketertiban Umum
  - c. Bab III - Pelanggaran Terhadap Penguasa Umum

- d. Bab IV - Pelanggaran Mengenai Asal-Usul dan Perkawinan
- e. Bab V - Pelanggaran Terhadap Orang yang Memerlukan Pertolongan
- f. Bab VI - Pelanggaran Kesusilaan
- g. Bab VII - Pelanggaran Mengenai Tanah, Tanaman dan Pekarangan
- h. Bab VIII - Pelanggaran Jabatan
- i. Bab IX - Pelanggaran Pelayaran

## **2.4 Kasus Pidana**

### **2.4.1 Pengertian Hukum Pidana**

Hukum Pidana adalah

1. Mengatur hubungan antara seseorang (sebagai warga negara) dengan negara (sebagai penguasa tata tertib masyarakat).
2. Menentukan perbuatan-perbuatan yang dilarang oleh UU dan ada sanksi bagi pelanggarnya.
3. Berupa pelanggaran (misal pelanggaran lalu-lintas, senjata tajam, minuman keras) dan kejahatan (misal pembunuhan, pencurian, KDRT, penganiayaan, perusakan dsb).

### **2.4.2 Prosedur Acara Pidana**

Hukum Acara Pidana adalah Proses pemeriksaan dalam tindak pidana baik yang dilakukan Polisi, Kejaksaan dan Pengadilan (sebagaimana dimaksud dalam KUHAP).

## **Proses Penyelidikan dan Penyidikan**

Penyelidikan adalah serangkaian tindakan penyidik untuk mencari dan menemukan suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana guna menentukan dapat atau tidaknya dilakukan penyidikan menurut cara yang diatur dalam undang-undang. Penyidik adalah Pejabat Kepolisian Republik Indonesia yang diberi wewenang oleh undang-undang untuk melakukan penyelidikan.

Penyidikan adalah serangkaian tindakan penyidik dalam hal dan menurut cara yang diatur dalam undang-undang ini untuk mencari serta mengumpulkan bukti yang dengan bukti itu membuat terang tentang tindak pidana yang terjadi dan guna menemukan tersangka. Penyidik adalah Pejabat Polisi Republik Indonesia atau Pejabat Negeri Sipil (Kejaksaan) tertentu yang diberi wewenang khusus oleh undang-undang untuk melakukan penyidikan:

### **Hak - Hak Tersangka**

#### **Hak-hak tersangka dalam proses pemeriksaan**

1. Tersangka harus diperlakukan adil.
2. Tidak boleh mengalami kekerasan atau tekanan.
3. Informasi mengenai tingkatan pemeriksaan dan statusnya. Tersangka di tahap penyidikan dan penuntutan, terdakwa ketika kasus sudah sampai di pengadilan sampai sebelum putusan hukum memiliki kekuatan hukum tetap. Terpidana jika eksekusi telah dilakukan.
4. Tersangka/terdakwa berhak didampingi penasehat hukum sejak proses penyidikan. Bahkan ia berhak menolak memberi keterangan bila belum didampingi penasehat hukum.

### **Hak-Hak tersangka selama proses penahanan**

1. Harus ada surat perintah penahanan.
2. Yang bisa memerintahkan penahanan adalah polisi, penuntut umum dan hakim yang mengadili.
3. Penahanan bisa diperpanjang tapi harus ada surat perintah penahanan lanjutan, berisi identitas tersangka dan alasan penahanan.
4. Tembusan surat penahanan itu harus diberikan kepada keluarga tersangka.
5. Bisa meminta penangguhan penahanan dengan jaminan uang atau orang.

### **2.5 PHP**

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman yang *file* php diletakkan di server dan seluruh prosesnya dikerjakan di server, kemudian hasilnya yang dikirimkan ke *client*, tempat pemakai menggunakan *browser* (lebih dikenal dengan istilah *server-side scripting*). PHP bekerja didalam sebuah dokumen HTML (*Hypertext Markup Language*) untuk menghasilkan isi dari sebuah halaman web sesuai permintaan.

Kelebihan PHP adalah bersifat tidak memiliki ketergantungan terhadap berbagai *platform*, jadi PHP dapat dijalankan dalam *platform* apapun, baik itu Unix, Windows ataupun Macintosh. Kelebihan lain dari PHP adalah kemudahan melakukan pengkodean, karena perintah-perintah PHP mirip dengan perintah-perintah bahasa C selain itu kemudahan dari PHP adalah dapat dengan mudah dihubungkan dengan aplikasi *database* (melakukan *query*), seperti MySQL. PHP



bersifat *free* (bebas dipakai). Pengguna tidak perlu membayar apapun untuk menggunakan perangkat lunak ini.

Yang membedakan PHP dengan bahasa pemrograman lain adalah adanya tag penentu, yaitu diawali dengan “<?” atau “<?php” dan diakhiri dengan “?>”.

Variabel dalam program PHP sangat penting karena akan menyimpan data sementara baik jenis string, interger, maupun array. Variabel dinyatakan dengan tanda \$ dibelakang nama variable harus di awali dengan huruf atau ( \_ ) garis bawah, kemudian diikuti dengan huruf atau angka. Penggunaan variabel dengan karakter angka tidak dibenarkan contoh penulisan variabel yang benar adalah:

***\$var="coba variabel";***

***\$\_var="caba variabel lagi";***

***\$var32="coba lagi variable";***

***\$var\_var="coba lagi variable";***

***\$var\_var32="coba lagi variabel";***

Pendeklarasian variabel selalu diikuti suatu nilai variabel tersebut, baik nilai variabel berupa teks/string maupun angka. Apabila variabel tersebut belum memiliki nilai, maka tidak perlu di deklarasikan. Perlu diperhatikan bahwa variabel bersifat *case sensitive*, artinya penulisan nama variabel membedakan bentuk penulisan antara huruf kecil dan huruf besar. Pemberian nilai pada variabel juga dapat mengacu pada variabel yang lain. Pemberian nilai referensi ini dinyatakan dengan memberikan tanda & di depan sebuah variabel sebagai nilainya.

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak

tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah *phpBB* dan *MediaWiki* (software di belakang *Wikipedia*). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, *ColdFusion* Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa *CMS* yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

*PHP* dijalankan dalam *file* berekstensi *.PHP*, *.PHP3* atau *phtml*, tetapi secara umum ekstensi *file PHP* adalah (*.PHP*). Kode *PHP* menyatu dengan *tag HTML* dalam satu *file*. Kode *PHP* diawali dengan *tag* *<?* atau *<?PHP* dan ditutup dengan *?>*.

### 2.5.1 Kelebihan PHP

*PHP* mempunyai 4 kelebihan yaitu 4P (*Four Pee*) :

#### 1) *Practical* / Praktis

*PHP* adalah bahasa pemrograman yang sangat longgar dalam penulisan, dan ini meningkatkan kepraktisan buat para penggunanya. Misalnya saja *programmer* tidak diharuskan untuk menuliskan atau menghapus variabel.

Walaupun kadang mereka juga tidak bisa mengatakan dengan mudah yang kemudian dipanggil dalam sebuah skrip, menebak formula terbaik dalam penetapan variabel secara otomatis kemudian menghapus variabel dan mengembalikan *resource* ke sistem setelah skrip berhasil di eksekusi. Pada akhirnya, PHP mampu membuat *programmer* lebih berpikir pada tujuan akhir dari *project* yang akan dibuat.

#### 2) *Power*

Sudah menjadi rahasia umum kalau PHP mampu membuat halaman

dinamis, memanipulasi *form*, dan dapat dihubungkan dengan database. Selain yang disebutkan tadi, ternyata PHP juga dapat melakukan hal – hal di bawah ini :

- 1 Membuat dan memanipulasi file Macromedia Flash, gambar, dan Portable Document Format PDF.
- 2 Berkomunikasi dengan LDAP.
- 3 Berkomunikasi dengan banyak *protocol*, termasuk IMAP, POP3 dan NNTP.
- 4 Berkomunikasi dengan *credit-card processing solution*.

### 3) *Possibility*

Jarang ada *developer* PHP yang terikat pada suatu implementasi pemecahan masalah. Dilain sisi, ada banyak pilihan yang ditawarkan oleh PHP. Contohnya ada pada *database* yang didukung oleh PHP. Kurang lebih semuanya ada 25 *database*, termasuk Adabas D, dBase, FrontBase, Hyperwave, IBM DB2, Informix, Ingres, Interbase, mSQL, direct MS-SQL, MySQL, Oracle, Oyrimos, PostgreSQL, Solid, Sybase, Unix dbm dan Velocis.

Kemampuan *string – parsing* juga bisa dianggap sebagai banyaknya kemungkinan yang ditawarkan oleh PHP. Dalam hal ini, PHP memiliki lebih dari 85 *function* untuk memanipulasi *string*. Kelebihan ini tak hanya akan menawarkan keleluasaan untuk melakukan operasi *string* yang kompleks, namun juga menjembatani program yang memiliki *functionalitas* yang sama (seperti *Python* dan *Perl*) lewat PHP.

### 4) *Price*

PHP merupakan salah satu *open source software*, yang dapat diartikan sebagai berikut :

- PHP dapat dimodifikasi, didistribusikan, dan diintegrasikan dengan produk lain oleh penggunanya,
- Pengembangan dan *auditing* yang dilakukan secara terbuka, semua orang bebas berpartisipasi.

Dapat diartikan pula :

- a. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- b. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
- c. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows), dan dapat dijalankan secara *run time* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

### 2.5.3 Struktur Program PHP

Kode program PHP menyatu dengan tag-tag HTML (*Hypertext Markup Language*) dalam satu *file*. Kode PHP diawali dengan tag `<?` Atau `<?php` dan ditutup dengan tag `?>`. Berikut struktur penulisan sintaks PHP dalam HTML (*Hypertext Markup Language*) :

```
<HTML>

<HEAD>

<TITLE></TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<?
```

```

        echo ("tanggal sekarang: ");

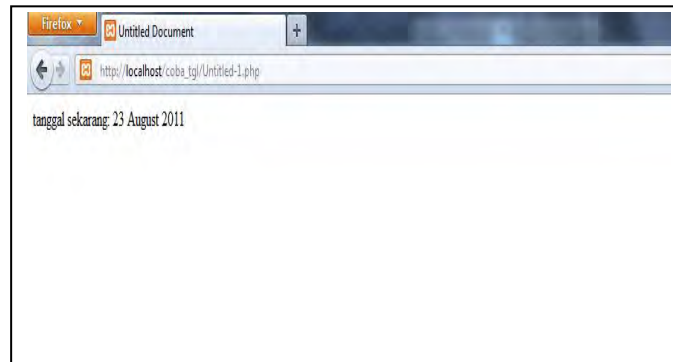
        print date ('j F Y');

?>

</BODY>

</HTML>

```



**Gambar 2.1** Hasil Dari *File untitled-1.PHP*

## 2.6. MySQL

MySQL adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada *platform* Linux. Karena sifatnya yang *open source*, MySQL dapat dijalankan pada semua *platform* baik Windows maupun Linux.

SQL adalah suatu bahasa permintaan yang telah distandarkan untuk semua program pengakses *database* seperti Oracle, PostgreSQL, SQL Server, dan lain-lain. Ada beberapa fungsi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi antara PHP dan MySQL. Fungsi tersebut sangat erat kaitannya dengan *query* SQL. Di dalam MySQL tersedia *query* untuk membuat fungsi *search*, jumlah, *update*, ataupun *edit* data dari *database*, namun pada *script* PHP dapat langsung ditulis melalui *script query* Mysql dengan *code select, insert, delete, update*, dan *sintax-sintax* lainnya. Dengan kata lain MySQL adalah sebuah sistem manajemen *database*.

*Database* adalah merupakan sekumpulan data yang terstruktur untuk menambah, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam *database* komputer, dibutuhkan sebuah sistem *database* manajemen seperti MySQL. Sejak komputer menjadi alat yang sangat bagus untuk menangani sejumlah besar data, sebagai *utility* yang *stand-alone* atau sebagai bagian dari suatu aplikasi.

DDL merupakan kelompok perintah yang berfungsi untuk mendefinisikan atribut-atribut *database*, table, atribut (kolom), batasan-batasan terhadap suatu atribut serta hubungan antar table. Yang termasuk kelompok DDL ini adalah:

- 1) **CREATE** untuk menciptakan table ataupun indeks,
- 2) **ALTER** untuk mengubah struktur table
- 3) **DROP** untuk menghapus table ataupun indeks

DML ( *Data Manipulation Language* ) adalah kelompok perintah yang berfungsi untuk memanipulasi data, misalnya untuk pengambilan, penyisipan pengubahan dan penghapusan data. Yang termasuk DML adalah:

- 1) **SELECT** memilih data
- 2) **INSERT** menambah data
- 3) **DELETE** menghapus data
- 4) **UPDATE** mengubah data

DCL ( *Data Control Language* ) berisi perintah-perintah untuk mengendalikan pengaksesan data. Yang termasuk DCL adalah:

- 1) **GRANT**, memberikan kendali pada pengaksesan data.
- 2) **REVOKE**, mencabut kemampuan pengaksesan data
- 3) **LOCK TABLE**, mengunci table

Pengendali transaksi adalah perintah-perintah yang berfungsi untuk mengendalikan pengeksekusi transaksi. Yang termasuk kelompok ini adalah :

- 1) **COMMIT** menyetujui rangkaian perintah yang berhubungan erat yang telah berhasil dilakukan
- 2) **ROLLBACK** membatalkan transaksi yang dilakukan karena adanya kesalahan atau kegagalan pada salah satu rangkaian perintah.

Pengendali programatik adalah perintah perintah yang berada di level client side untuk menampilkan data kedalam bentuk informasi yang berguna. Yang termasuk bahasa pemrograman. Berikut adalah contoh penggunaan SQL query :

- 1) Mengambil data dari *database*

```
Select [nama_kolom] from [nama_table] [Condition Statement]
```

Contoh ;

```
Select Nama from mahasiswa order by nama
```

- 2) Mengisikan data ke database.

```
Insert into [nama_table] values [isi data pada tiap kolom]
```

Contoh :

```
Insert into Mahasiswa values('Anas','7298030004','Sem 3');
```

- 3) Melakukan update atau perubahan pada isi table.

```
Update [nama_table] set [Nama_Kolom] = [isi] [condition Statement]
```

Contoh:

```
Update Mahasiswa set Nama='Anas' where nrp='001'.
```

#### 4) Membuat table

```
Create table [table_name], [kolom/field tabel dan atributnya]
```

Contoh :

```
Create table mahasiswa (nama varchar(30), nrp varchar(15), semester varchar(10))
```

#### 5) Menghapus isi table

```
Delete from [table_name][condition statement].
```

Contoh:

```
Delete from mahasiswa where nrp='001'
```

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen berbasis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS yang *multi thread, multi user*.

Berbeda dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, yang memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

### 2.6.1 Kelebihan MySQL

MySQL adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada *platform* Linux. Karena sifatnya yang *open source*, MySQL dapat dijalankan pada semua *platform* baik Windows maupun Linux.



MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Selain itu, MySQL juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multi *user* (banyak pengguna). Saat ini *database* MySQL telah digunakan hampir oleh semua programmer *database*, apalagi dalam pemrograman web. Kelebihan lain dari MySQL adalah dapat menggunakan bahasa *Query* standar yang dimiliki SQL.

*SQL* adalah suatu bahasa permintaan yang telah distandarkan untuk semua program pengakses *database* seperti Oracle, PostgreSQL, SQL Server, dan lain-lain. Ada beberapa fungsi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi antara PHP dan MySQL. Fungsi tersebut sangat erat kaitannya dengan *query* SQL. Di dalam MySQL tersedia *query* untuk membuat fungsi *search*, jumlah, *update*, ataupun *edit* data dari *database*, namun pada *script* PHP dapat langsung ditulis melalui *script query* Mysql dengan *code select, insert, delete, update*, dan *sintax-sintax* lainnya. Dengan kata lain MySQL adalah sebuah sistem manajemen *database*.

*Database* adalah merupakan sekumpulan data yang terstruktur untuk menambah, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam *database* komputer, dibutuhkan sebuah sistem *database* manajemen seperti MySQL. Sejak komputer menjadi alat yang sangat bagus untuk menangani sejumlah besar data, sebagai *utility* yang *stand-alone* atau sebagai bagian dari suatu aplikasi.

*DDL* merupakan kelompok perintah yang berfungsi untuk mendefinisikan atribut-atribut *database*, *table*, atribut (kolom), batasan-batasan terhadap suatu atribut serta hubungan antar *table*. Yang termasuk kelompok DDL ini adalah:

- 1) **CREATE** untuk menciptakan *table* ataupun indeks,
- 2) **ALTER** untuk mengubah struktur *table*,

3) **DROP** untuk menghapus *table* ataupun indeks.

*DML ( Data Manipulation Language )* adalah kelompok perintah yang berfungsi untuk memanipulasi data, misalnya untuk pengambilan, penyisipan pengubahan dan penghapusan data. Yang termasuk DML adalah:

- 1) **SELECT** memilih data
- 2) **INSERT** menambah data
- 3) **DELETE** menghapus data
- 4) **UPDATE** mengubah data

*DCL ( Data Control Language )* berisi perintah-perintah untuk mengendalikan pengaksesan data. Yang termasuk DCL adalah:

- 1) **GRANT** memberikan kendali pada pengaksesan data.
- 2) **REVOKE** mencabut kemampuan pengaksesan data
- 3) **LOCK TABLE** mengunci *table*

Pengendali transaksi adalah perintah-perintah yang berfungsi untuk mengendalikan pengeksekusian transaksi. Yang termasuk kelompok ini adalah :

- 1) **COMMIT** menyetujui rangkaian perintah yang berhubungan erat yang telah berhasil dilakukan
- 2) **ROLLBACK** membatalkan transaksi yang dilakukan karena adanya kesalahan atau kegagalan pada salah satu rangkaian perintah.

Pengendali programatik adalah perintah perintah yang berada di level *client side* untuk menampilkan data kedalam bentuk informasi yang berguna. Yang termasuk bahasa pemrograman.

Berikut adalah contoh penggunaan *SQL query* :

### 1) Mengambil data dari *database*

```
Select [nama_kolom] from [nama_table] [Condition Statement]
```

Contoh ;

```
Select Nama from mahasiswa order by nama
```

### 2) Mengisikan data ke *database*.

```
Insert into [nama_table] values ([isi data pada tiap kolom])
```

Contoh :

```
Insert into Mahasiswa values('Anas','7298030004','Sem 3');
```

### 3) Melakukan update atau perubahan pada isi table.

```
Update [nama_table] set [Nama_Kolom] = [isi] [condition  
Statement]
```

Contoh:

```
Update Mahasiswa set Nama='Anas' where nrp='001'.
```

### 4) Membuat table

```
Create table [table_name] ([kolom/field tabel dan  
attributnya])
```

Contoh :

```
Create table mahasiswa (nama varchar(30), nrp  
varchar(15), semester varchar(10))
```

### 5) Menghapus isi table

```
Delete from [table_name] [condition statement].
```

Contoh:

```
Delete from mahasiswa where nrp='001'
```

*SQL (Structured Query Language)* adalah sebuah konsep operasi *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang

memungkinkan operasi data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Kehandalan suatu sistem *database* (DBMS) diketahui dari cara kerja *optimizer*-nya dalam melakukan proses perintah SQL (*Structured Query Language*), yang dibuat oleh *user* maupun program aplikasinya.

Sebagai *database server*, MySQL dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query* data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query* MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase*. Selain itu MySQL memiliki keistimewaan, antara lain :

- a. *Open Source*. MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis), di bawah lisensi GPL (*General Public License*).
- b. *Multi user*. MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
- c. *Column types*. MySQL memiliki tipe kolom, seperti *signed/unsigned integer*, *float*, *double*, *char*, *text*, *date*, *timestamp*, dan lain-lain.
- d. *Command* dan *functions*. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam *query*.
- e. *Clients* dan *tools*. MySQL dilengkapi dengan *tools* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*.
- f. *Struktur tabel*. MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *alter table*.

### 2.6.2 Konektivitas PHP-MySQL

Pembahasan mengenai MySQL secara khusus tidak akan dilakukan. Sebab pada penulisan ini, penulis ingin memfokuskan penggunaan MySQL melalui PHP. Dan untuk menjalankan perintah-perintah MySQL dari dalam *script* PHP dibutuhkan fungsi koneksi tersendiri. Yaitu :

#### 1. *mysql\_connect()*

PHP menyediakan fungsi ini untuk membuat koneksi ke MySQL server. Fungsi ini membutuhkan tiga buah argumen : *hostname*, *database username*, dan *database user password*.

```
mysql_connect ("hostname", "database user name", "database user password") ;
```

#### 2. *mysql\_select\_db()*

Fungsi ini digunakan untuk memilih *database* yang akan digunakan. Fungsi ini membutuhkan dua buah argumen : nama *database* dan variabel *link*.

```
mysql_select_db("nama_database").
```

#### 3. *mysql\_query()*

Fungsi ini digunakan untuk melakukan *query* terhadap *database* yang terpilih. Fungsi ini membutuhkan sebuah argumen, yaitu *query*. Fungsi ini hanya dapat dilakukan jika *user* telah melakukan koneksi ke MySQL dan memilih *database* yang akan digunakan.

```
$hasil=mysql_query("select * from nama_tabel").
```

## 2.7 Kebutuhan-Kebutuhan Sistem

### 2.7.1 Alir Dokumen ( *Document Flow* )

Bagan alir dokumen (*Document flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*Form flowchart*) atau paperwork flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.

Formulir adalah suatu dokumen yang memuat informasi konstan yang tercetak dan mempunyai bagian luang untuk diisi dengan variabel. Bagi perusahaan tentunya harus mencatat transaksi setiap harinya, yang mana semua ini harus dikonversikan dari satu media ke media lainnya dan dimanipulasi berulang-ulang yang pada akhirnya berakhir pada suatu formulir yang berguna bagi manajer di dalam mengambil keputusan. Sehingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan atau kegagalan suatu perusahaan juga tergantung dari formulir-formulir yang digunakan.

Dari uraian diatas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa alasan pemakaian formulir adalah untuk memudahkan suatu arus, proses dan analisa, yaitu berupa :

- 1) Penyusunan data.
- 2) Meminimumkan waktu pencatatan dan penghapusan penulisan data konstan.
- 3) Memungkinkan kontrol terhadap kegiatan.
- 4) Mengurangi terjadinya kesalahan tulis menulis.
- 5) Menyampaikan informasi penting dari satu orang ke orang lain baik dalam suatu organisasi maupun antar organisasi.

### 2.7.2 Sistem Flowchart ( *Flowchart System* )

Sistem flowchart merupakan alat bantu yang banyak digunakan untuk menggambarkan sistem secara fisik dengan simbol-simbol bagan alir yang menunjukkan secara tepat arti fisiknya seperti simbol : terminal, hard disk, laporan dan lain-lainnya.

Adapun simbol-simbol standar yang digunakan untuk membuat bagan alir adalah sebagai berikut :

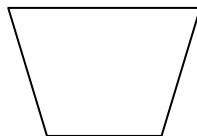
#### Simbol Dokumen



**Gambar 2.2** Simbol Dokumen

Simbol ini digunakan untuk menggambarkan semua jenis dokument input dan output baik untuk proses manual, mekanik maupun komputer.

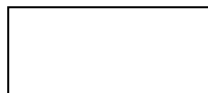
#### Simbol Kegiatan Manual



**Gambar 2.3** Simbol Kegiatan Manual

Simbol ini digunakan untuk menggambarkan kegiatan manual.

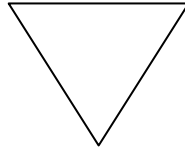
#### Simbol Operasi Luar



**Gambar 2.4** Simbol Operasi Luar

Simbol ini menunjukkan operasi yang dilakukan diluar computer.

Simbol Arsip Sementara



**Gambar 2.5** Simbol Arsip Sementara

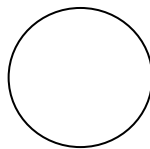
Simbol ini digunakan untuk menggambarkan tempat penyimpanan dokumen yang dokumennya akan diambil kembali dari arsip tersebut dimasa yang akan datang untuk keperluan pengolahan lebih lanjut terhadap dokumen tersebut urutan pengarsipan dokumen digunakan simbol berikut :

A : menurut Abjad

N : menurut Nomor Urut

T : menurut Tanggal

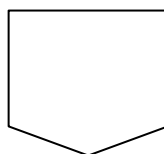
Simbol Penghubung



**Gambar 2.6** Simbol Penghubung antar halaman yang sama

Penghubung pada halaman yang sama. Dalam menggambarkan bagan alir dokumen dibuat mengalir dari atas ke bawah dan dari kiri kekanan. Karena keterbatasan ruang halaman kertas untuk menggambarkan maka diperlukan simbol penghubung yang memungkinkan aliran dokumen berhenti disuatu lokasi pada halaman tertentu dan kembali berjalan dilokasi lain pada halaman yang sama

Simbol Penghubung



**Gambar 2.7** Simbol Penghubung antar halaman yang berbeda



Penghubung pada halaman yang berbeda. Dalam menggambarkan bagan alir dokumen dibuat mengalir dari atas ke bawah dan dari kiri kekanan. Karena keterbatasan ruang halaman kertas untuk menggambarkan maka diperlukan simbol penghubung yang memungkinkan aliran dokumen berhenti disuatu lokasi pada halaman tertentu dan kembali berjalan dilokasi lain pada halaman yang berbeda.

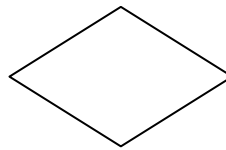
Simbol Terminal



**Gambar 2.8** Simbol Terminal

Simbol ini digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir suatu sistem.

Simbol Keputusan



**Gambar 2.9** Simbol Keputusan

Simbol ini menggambarkan keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data.

## **BAB III**

### **PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan perancangan dari sistem yang akan dibuat, perancangan sistem yang akan dibuat terdiri dari gambaran umum aplikasi dan perancangan sistem.

#### **3.1 Persiapan Hardware**

Agar Aplikasi Sistem Informasi Tindak Pelanggaran Hukum dapat berfungsi secara optimal, diperlukan perangkat hardware dalam pengimplementasiannya. Berikut ini adalah perangkat yang dibutuhkan.

- a. Spesifikasi prosesor yang diperlukan adalah pentium atau sekelasnya dengan kecepatan 2.4 Ghz atau yang lebih baik

- b. Monitor

Monitor yang digunakan adalah SVGA dengan resolusi minimal 800x600 pixel.

- c. Memori

Memori yang digunakan adalah 256 MB atau lebih

- d. *VGA card* yang digunakan adalah yang mendukung perwarnaan 16 bit warna atau lebih.

### 3.2 Persiapan Software

Persiapan software dilakukan guna mendukung terciptanya sistem aplikasi tindak pelanggaran hukum, guna mendukung *database* maupun desain dan perancangan sistem.

#### 3.2.1 Web Server

Karena sistem informasi manajemen ini diimplementasikan kedalam sebuah program berbasis web yang umumnya dijalankan pada browser mozilla firefox, maka diperlukan suatu web server untuk menjalankan program tersebut. Salah satu web server yang dapat digunakan yaitu *Web Server Apache* atau sejenisnya yang dapat menjalankan PHP.

#### 3.2.2 Powerdesigner 12

Powerdesigner 12 biasa digunakan untuk mendesain sebuah ERD (*Entity Relationship Diagram*). Dalam permodelannya terdapat 4 tipe pemodelan. Tetapi yang akan dibahas dalam bab ini hanya 2 tipe model yang umum digunakan dalam perancangan database. Kedua tipe tersebut yaitu :

##### a. CDM (*Conceptual Data Model*)

CDM memodelkan struktur logis dari keseluruhan aplikasi data, tidak tergantung pada software atau pertimbangan model struktur data. CDM yang valid dapat dikonversi ke PDM.

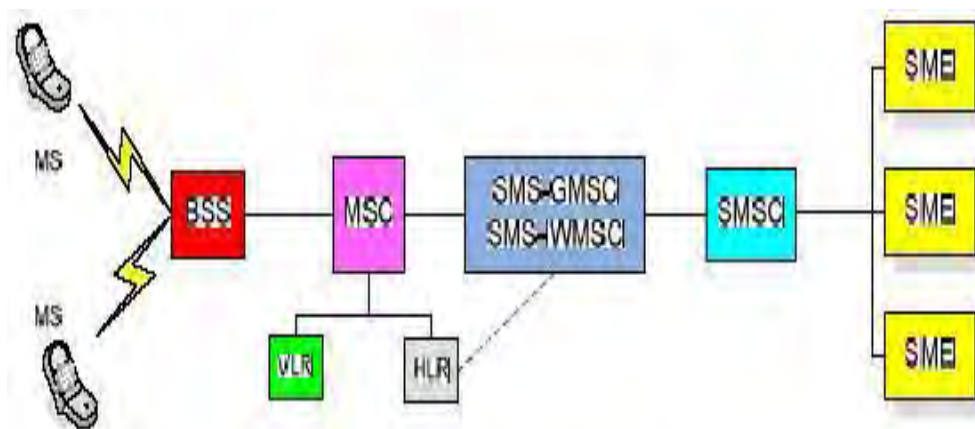
b. PDM (*Physical Data Model*)

PDM memodelkan struktur fisik dari database, dengan mempertimbangkan software DBMS serta model struktur yang akan digunakan. PDM yang valid dapat dikonversi ke CDM.

### 3.2.3 SMS Gateway

Istilah *gateway* dapat diartikan sebagai pintu gerbang. Namun pada dunia komputer, *gateway* dapat diartikan sebagai jembatan penghubung antara satu sistem dengan sistem yang lain, sehingga dapat terjadi pertukaran data antar sistem tersebut. Dengan demikian, SMS *gateway* dapat diartikan sebagai penghubung untuk lalu lintas data-data SMS.

Sistem yang dibuat adalah sistem yang berbasis web (*online*) dan SMS Gateway dengan menggunakan tools NowSMS, sehingga membutuhkan koneksi internet agar sistem dapat di akses oleh pengguna. Pengguna yang dimaksudkan adalah admin dan user.



**Gambar 3.1** Arsitektur Jaringan SMS

Pada Gambar 3.1 diuraian arsitektur Jaringan SMS adalah sebagai berikut

a. *Short Message Entity (SME)*

SME merupakan sebuah perangkat yang berfungsi untuk menerima atau mengirim pesan. SME biasanya berupa perangkat bergerak, jaringan atau pusat layanan lainnya.

b. *Short Message Service Center (SMSC)*

SMSC berfungsi untuk menghubungkan, menyampaikan dan meneruskan pesan antara SME dengan *mobile station (MS)*.

c. *SMS Gateway dan Interworking Mobile Switching*

*Center Gateway MSC* terdiri dari aplikasi MSC yang bertugas menerima pesan dari SMSC dan memeriksa parameter yang ada. *Interworking MSC* bertugas sebagai penerima pesan dari *mobile station* penerima dan mengirimkannya ke SMSC yang sesuai.

d. *Signal System 7 (SS7)*

SS7 digunakan sebagai protocol sinyal telepon yang berfungsi memberikan informasi ke penyedia layanan untuk menghubungkan ke banyak *public switched telephone network (PSTN)*.

e. *Home Location Register (HLR)*

HLR bertugas memberikan informasi ke SMC jika piranti sudah bisa di akses pada saat terjadi kegagalan pengiriman.

f. *Visitor Location Register (VLR)*

VLR merupakan penyimpanan informasi sementara tentang HLR pelanggan jika melakukan roaming ke HLR lain. Informasi ini dibutuhkan oleh SMC untuk memberikan pelayanan kepada pelanggan.

g. *Mobile Switching Center (MSC)*

MSC berfungsi untuk mengendalikan sistem dan mengatur panggilan dari/ke telepon atau system lain.

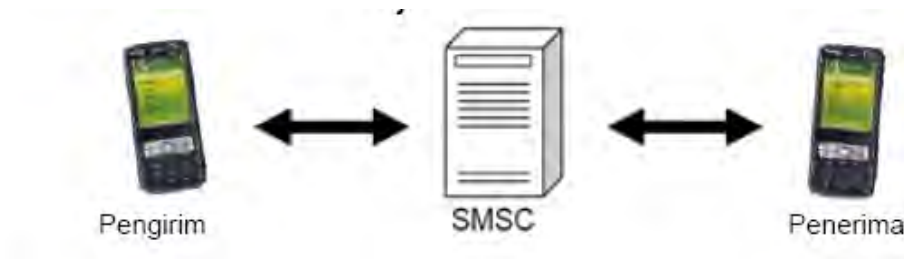
h. *Base Station System (BSS)*

BSS digunakan untuk semua tugas yang berhubungan dengan transmisi gelombang sinyal radio elektromagnetik antar MSC dengan perangkat bergerak.

i. *Mobile Device*

*Mobile device* yang dalam bahasa Indonesia adalah perangkat bergerak yang berfungsi untuk mengirim atau menerima SMS.

### 3.3 Mekanisme kerja SMS



**Gambar 3.2** Skema Cara Kerja SMS

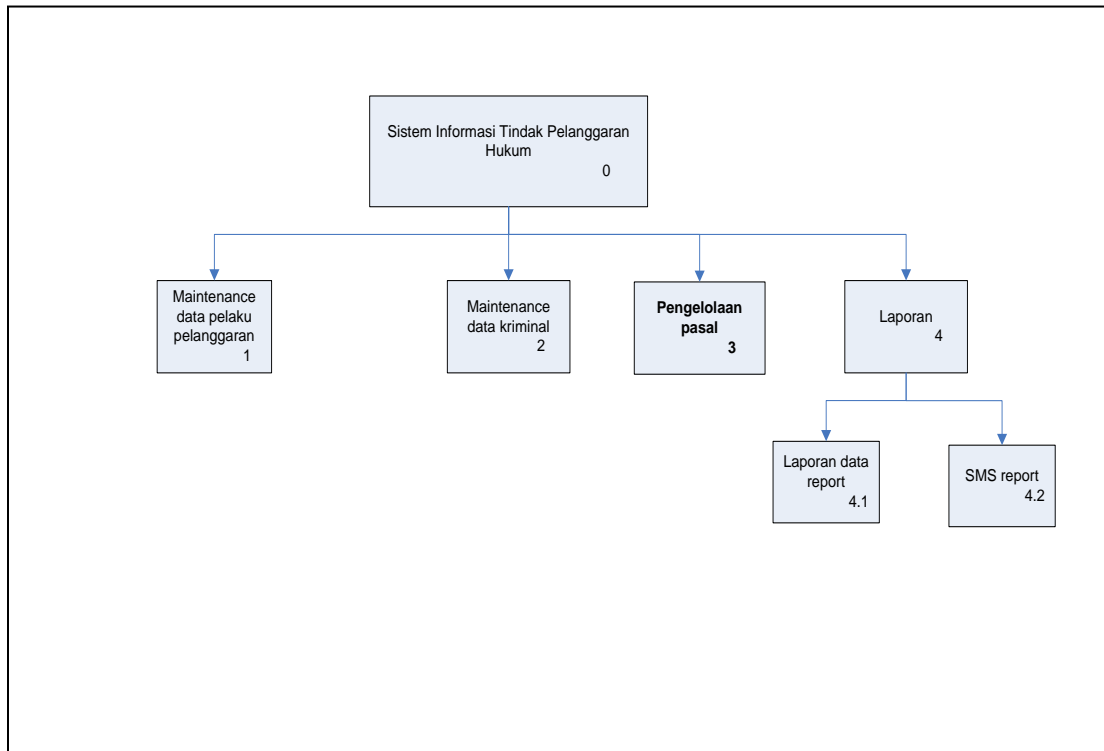
Gambar 3.2 diatas memperlihatkan skema cara kerja SMS. Dengan adanya SMSC ini, kita dapat mengetahui status dari SMS yang dikirim, apakah telah sampai atau gagal diterima oleh ponsel tujuan.

Apabila ponsel tujuan dalam keadaan aktif dan menerima SMS yang dikirim, ponsel tujuan akan mengirim kembali pesan konfirmasi ke SMSC yang menyatakan bahwa SMS telah diterima. Kemudian SMSC mengirimkan kembali status tersebut ke ponsel pengirim. Tetapi jika ponsel tujuan dalam keadaan mati atau diluar jangkauan, SMS yang dikirimkan akan disimpan pada SMSC sampai periode validitas terpenuhi. Jika periode validitas terlewati maka SMS itu akan dihapus dari SMSC dan tidak dikirimkan ke ponsel tujuan. Disamping itu, SMSC akan mengirim pesan informasi ke nomer pengirim yang menyatakan pesan yang dikirim belum diterima atau gagal.

### 3.4 Gambaran Sistem

Pada tugas akhir ini akan dibangun sebuah perangkat lunak tentang pemrosesan tindak pelanggaran hukum untuk membantu pihak kepolisian guna pemrosesan lebih lanjut. Sistem yang akan dibuat ada delapan menu utama yaitu home, visi-misi, pelaku pelanggaran, pasal, kriminal, laporan kejahatan, dan buku tamu. Gambaran sistem dalam tugas akhir ini tampak sebagai berikut.

Gambar 3.3 di bawah ini menunjukkan kinerja dari perancangan sistem aplikasi pada tugas akhir ini. *Data* pelaku pelanggaran, kriminal, dan, pasal memiliki format teks dipersiapkan terlebih dahulu sehingga data-data yang diinginkan sesuai dengan aturan yang dimainkan di sistem ini.



**Gambar 3.3** Diagram Berjenjang Sistem Informasi Tindak Pelanggaran Hukum

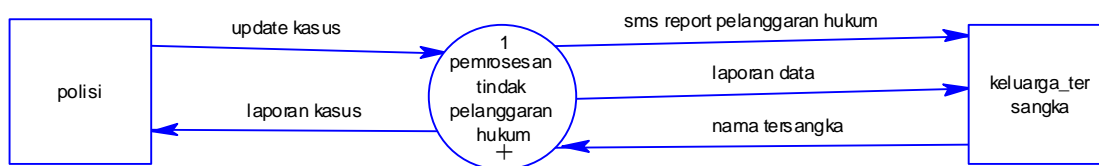
Pada gambar 3.3 menunjukkan alur sistem yang ada pada sistem informasi tindak pelanggaran hukum. Alur tersebut merupakan alur kompleks yang terjadi pada sistem ini.



### 3.5 Desain dan Perancangan Proses

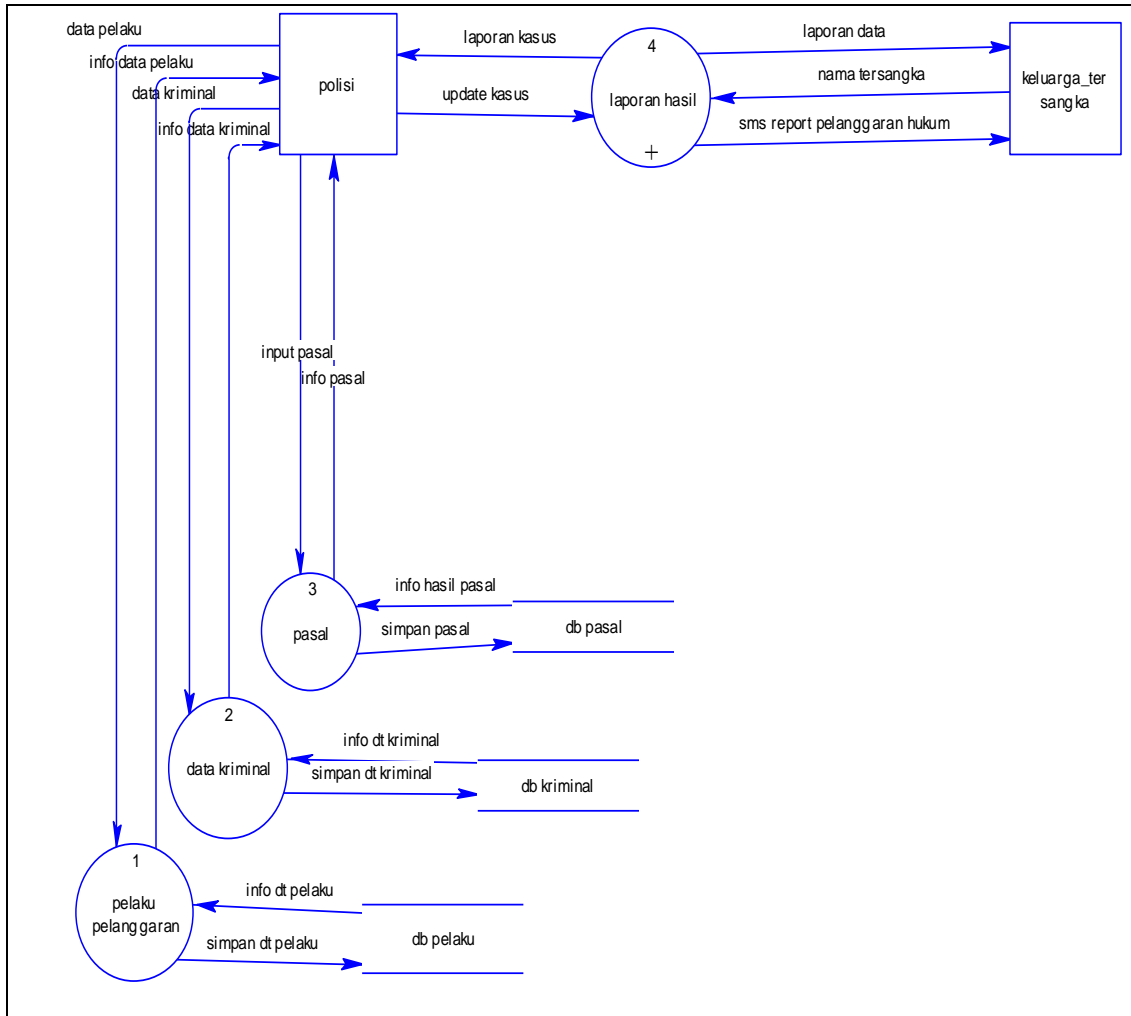
Untuk pembuatan sistem secara keseluruhan dilakukan beberapa proses, mulai dari input login admin untuk masuk ke dalam aplikasi, kemudian input data pelaku, input kriminal, input pasal antara lain cari pasal dan edit pasal, dan, input data keluarga korban dan data keluarga tersangka, dari data yang diinputkan tersebut terbangun sistem secara utuh. Proses-proses yang dilakukan direpresentasikan dalam bentuk bagan alir data atau yang biasa disebut *Data Flow Diagram* (DFD). Representasi ini dimulai dari DFD Level 0 atau yang sering disebut *Context Diagram*, kemudian dilanjutkan hingga ke level berikutnya sesuai kebutuhan sistem.

*Context diagram* pada sistem ini menggambarkan hubungan antara entitas luar ( dalam hal ini adalah user atau admin ) dengan sistem ( aplikasi ). Sistem akan menerima inputan username dan password dari admin. Yang mana akan tampak pada gambar.



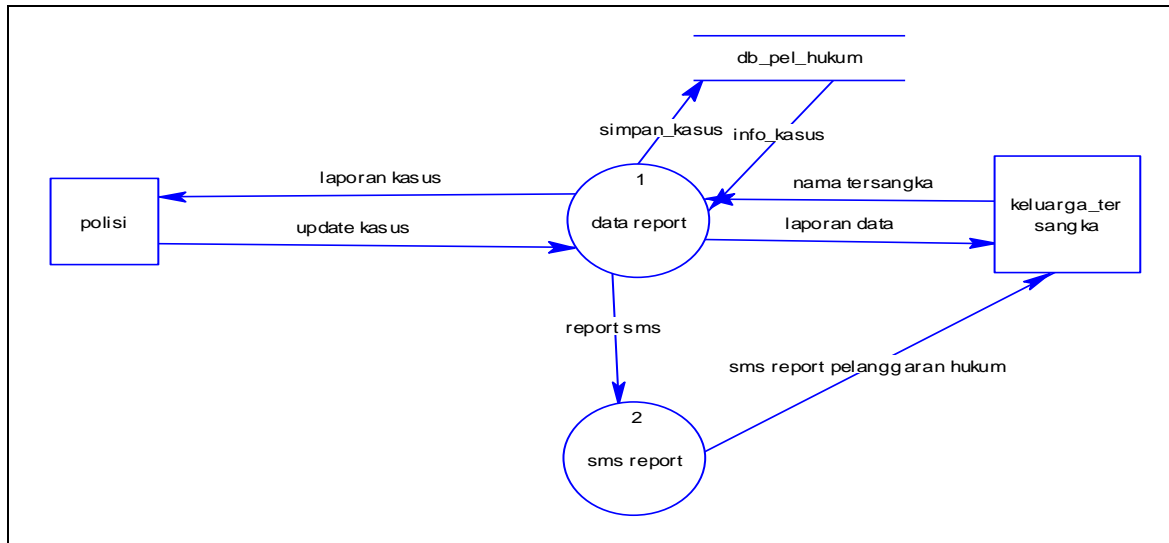
**Gambar 3.4** DFD Level Context

Sedangkan alur proses secara umum dapat dilihat pada DFD level 1 yang merupakan hasil *decompose* dari *Context diagram* yang dikembangkan menjadi proses dari aplikasi yang dibuat. Pada DFD level 1 ini terdiri dari lima proses antara lain pelaku pelanggaran, data kriminal, pasal, dan laporan hasil. Yang mana tampak pada Gambar 3.6 di bawah ini.



**Gambar 3.5 DFD Level 1**

Gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pada sub proses yang pertama yaitu *interface*, yaitu merupakan inputan data pelaku, proses selanjutnya data kriminal, dan pasal yang diisi oleh *user* yang sekaligus *admin* dan akan disimpan pada *data store*. Kemudian semua data yang disimpan didalam *store* dari proses-proses yang disimpan masuk kepada pemrosesan laporan hasil, kemudian *user* atau *admin* mengirimkan informasi berupa *SMS* kepada keluarga tersangka dan keluarga korban tentang pelanggaran hukum yang dialami.



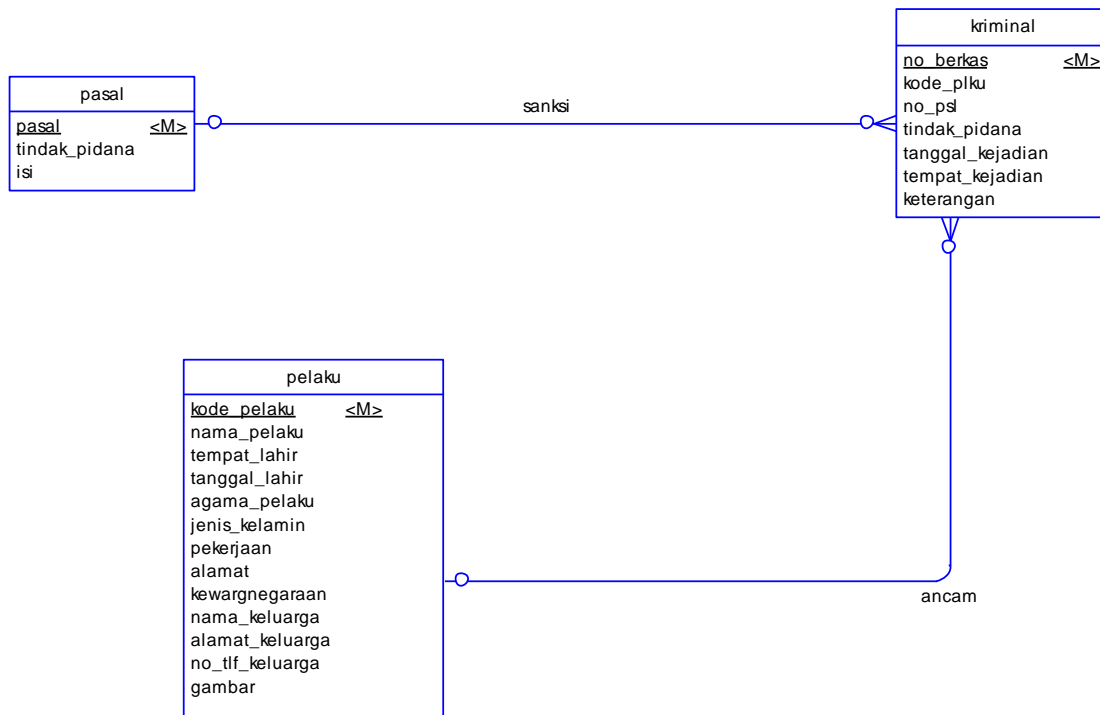
**Gambar 3.6 DFD Level 2**

Gambar diatas menunjukkan *Data Flow Diagram* (DFD) level 2 tentang sms report yang dikirim kepada keluarga tersangka., kemudian proses *sms report* ini dari *data kriminal* yang dikirim lewat *SMS* kepada keluarga tersangka.

### 3.6 Perancangan Desain Basis Data

Sistem informasi yang dirancang di dalam tugas akhir ini, dibuat dalam bentuk basis data dan disimpan di dalam *MySQL Database* digunakan untuk menyimpan data-data yang dibutuhkan oleh sistem seperti data pelaku, data keluarga, pasal dan data kriminalitas. Pemodelan data ini direpresentasikan dengan entitas beserta atribut dan hubungan antara entitas-entitas tersebut. Entitas adalah suatu obyek yang ada dan dapat dibedakan antara satu dengan lainnya. Berikut adalah entitas-entitas yang digunakan pada sistem ini, yang mana tampak pada Gambar 3.8 berikut ini.

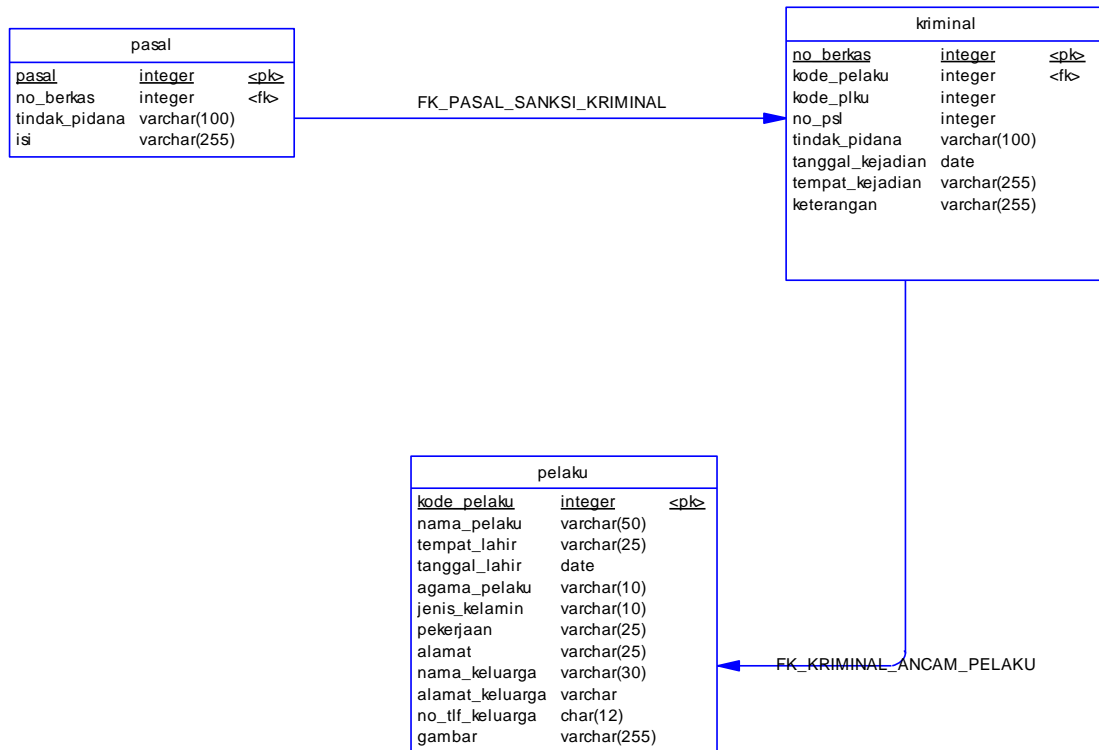
Gambar di bawah menunjukkan *Conceptual Data Model ( CDM )* yang ada pada aplikasi nantinya. Kemudian setelah di *Generate* ke *Physical Data Model ( PDM )* hasilnya akan tampak pada Gambar 3.9. yang merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model* yang ada sebelumnya.



**Gambar 3.7** Conceptual Data Model

Disini tampak lebih jelas relasi *one to many* dari tabel pasal ke tabel kriminal, dari tabel pelaku ke tabel kriminal, dan dari tabel keluarga ke tabel pelaku yang berelasi. Keterangannya, karena banyak kriminal diberi sanksi satu pasal dan banyak kriminal mengancam satu pelaku. Tabel pasal memiliki relasi *one to many* dengan tabel kriminal, sehingga *primary key* dari tabel pasal masuk ke dalam tabel kriminal dan *foreign key* tabel kriminal masuk ke dalam tabel pasal. Begitu juga dengan tabel pelaku memiliki relasi *one to many* dengan tabel kriminal, sehingga *primary key* dari

tabel pelaku masuk ke dalam tabel kriminal dan *foreign key* tabel kriminal masuk ke dalam tabel pelaku.



**Gambar 3.8** Physical Data Model

Dari hasil *conceptual data model* dan *physical data model*, maka didapatkan tabel-tabel yang akan digunakan untuk sistem. Tabel-tabel yang digunakan antara lain tabel pelaku pelanggaran, tabel kriminal, dan tabel pasal. Adapun tabel-tabel berikut jika dijabarkan akan tampak pada penjelasan di bawah ini.

## 1. Tabel Pelaku

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data pelaku yang diinputkan oleh admin oleh pihak kepolisian. Adapun detail dari tabel pelaku adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.1. Tabel Database Pelaku**

Nama Field	Tipe	Keterangan
Kode_pelaku	Int	<i>Primary key</i>
Nama_pelaku	Varchar 50	
Tempat_lahir	Varchar 50	
Tanggal_lahir	Date	
Agama_pelaku	Varchar 10	
Jenis_kelamin	Varchar 12	
Pekerjaan	Varchar 25	
Alamat	Varchar 50	
Kewarganegaraan	Varchar 20	
Gambar	Varchar 255	

## 2. Tabel Kriminal

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data kriminal yang diinputkan oleh admin atau pihak kepolisian. Adapun detail dari tabel kriminal adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.2. Tabel Database Kriminal**

Nama Field	Tipe	Keterangan
No_berkas	Int	<i>Primary key</i>
Kode_pelaku	Int	
Pasal	Int	
Tindak_pidana	Varchar 50	
Tanggal_kejadian	Date	
Tempat_kejadian	Varchar 50	
Keterangan	Longtext	

### 3. Tabel Pasal

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data pasal yang diinputkan oleh admin pihak kepolisian. Adapun detail dari tabel pasal adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.3. Tabel Database Pasal**

Nama Field	Tipe	Keterangan
pasal	Int 3	<i>Primary key</i>
isi	Longtext	
Tindak pidana	Varchar 50	

### 3.7 Perancangan Desain

*Login form* diinputkan oleh *admin* yang sekaligus *user* yaitu polisi. Disini *admin* menginputkan *username* dan *password*. Setelah itu, *admin* melakukan *submit* yang kemudian *username* dan *password* di simpan di dalam *database*. Yang masuk ke dalam aplikasi *Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum*

Login Admin	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
<input type="button" value="Login"/>	

**Gambar 3.9.** Form Login Admin

Setelah user berhasil masuk sebagai admin, maka akan muncul tampilan menu home, visi dan misi, pelaku pelanggaran, data keluarga, pasal, kriminal, laporan kejahatan, buku tamu seperti pada gambar berikut.

Menu Tindak Pelanggaran Hukum
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <b>Menu Utama</b>  Home  Visi dan Misi  Pelaku Pelanggaran  Pasal  Kriminal  Laporan Kejahatan  Buku Tamu  Ubah Username Dan Password  Logout </div>

**Gambar 3.10.** Tampilan Menu Utama

Kemudian admin menginputkan *data* pelaku pelanggaran, data kriminal terlebih dahulu sehingga data yang diinginkan sesuai dengan aturan yang diinginkan pada aplikasi ini. Pelaku pelanggaran di isi terlebih dahulu karena merupakan biodata

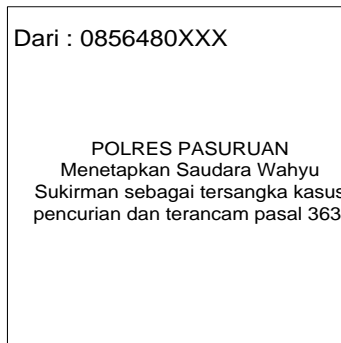


dari tersangka. Selanjutnya masuk ke data kriminal untuk menginputkan jenis kasus yang dialami dan mengetahui tersangka terancam pasal berapa.

### 3.8 Desain Informasi

#### 1. Informasi melalui *SMS*

Informasi SMS ini dikirim dari pihak kepolisian kepada keluarga tersangka. Informasi lewat sms ini adalah informasi awal tentang kasus yang dialami oleh pelaku, karena informasi atau pemberitahuan resmi dari pihak kepolisian adalah melalui surat.



**Gambar 3.11** Perancangan Isi SMS yang Diterima Keluarga Tersangka

Gambar diatas menunjukan isi pesan atau pemberitahuan yang nantinya di kirim oleh pihak kepolisian kepada keluarga tersangka. *SMS* yang di kirim oleh pihak kepolisian kepada keluarga, SMS yang diterima hanya berisi inti dari surat resmi yang nantinya dikirim juga kepada keluarga tersangka

## 2. Informasi melalui komputer desktop

Informasi ini adalah informasi yang ditampilkan kepada keluarga tersangka tentang pemberitahuan kasus yang dialami oleh pelaku. Untuk memperoleh informasi tersebut, keluarga tersangka bisa mendatangi kantor kepolisian dimana pelaku pelanggaran tersebut diproses. Kantor kepolisian telah menyediakan seperangkat komputer guna menampilkan data yang berupa informasi kepada keluarga tersangka.

Sebelum keluarga mencari data-data tentang kasus yang dialami keluarganya ataupun mengetahui tersangka tersebut terancam pasal berapa, keluarga tersangka diharuskan *login* dengan mengisi username dan password terlebih dahulu. Setelah masuk kedalam sistem tindak pelanggaran hukum, keluarga bisa mengisi nama pelaku dan id pelaku guna bisa menampilkan data-data yang ingin di cari.

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI**

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem yang baru di buat. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman. Setelah implementasi dilakukan, maka dilakukan pengujian terhadap sistem yang baru dan akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang baru untuk pengembangan sistem selanjutnya.

#### **4.1 Implementasi**

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci, maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pengembangan sistem.

#### **4.2 Implementasi Perangkat Keras**

Agar Aplikasi Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum dapat berfungsi secara optimal, diperlukan perangkat hardware dalam pengimplementasiannya. Berikut ini adalah perangkat yang dibutuhkan.

- a. Spesifikasi prosesor yang diperlukan adalah pentium atau sekelasnya dengan kecepatan 2.4 Ghz atau yang lebih baik

b. Monitor

Monitor yang digunakan adalah SVGA dengan resolusi minimal 800x600 pixel.

c. Memori

Memori yang digunakan adalah 256 MB atau lebih

d. *VGA card* yang digunakan adalah yang mendukung perwarnaan 16 bit warna atau lebih.

#### 4.3 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dipergunakan untuk menjalankan aplikasi yang dibuat adalah sebagai berikut :

a. Internet browser (optional)

#### 4.4 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya. Secara fisik, implementasi basis data diimplementasikan menggunakan perangkat lunak MySQL. Berikut ini bagaimana pembuatan *database* beserta tabel-tabel yang mendukung sistem tindak pelanggaran hukum.

1. Pembuatan *database*

```
CREATE DATABASE 'pel_hukum';
```

2. Pembuatan table data

```
CREATE TABLE 'login' (
```

```
'id_admin' int(2) NOT NULL auto_increment,
```

```

`nama` varchar(50) NOT NULL,
`username` varchar(10) NOT NULL,
`password` varchar(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_admin`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8
AUTO_INCREMENT=2 ;) ENGINE=MyISAM DEFAULT
CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=2 ;

```

### 3. Pembuatan table *pelaku*

```

CREATE TABLE `pelaku` (
`kode_pelaku` int(5) NOT NULL,
`nama_pelaku` varchar(50) NOT NULL,
`tempat_lahir` varchar(50) NOT NULL,
`tanggal_lahir` date NOT NULL,
`agama_pelaku` varchar(10) NOT NULL,
`jenis_kelamin` varchar(1) NOT NULL,
`pekerjaan` varchar(25) NOT NULL,
`alamat` varchar(50) NOT NULL,
`kewarganegaraan` varchar(20) NOT NULL,
`nama_keluarga` varchar(30) NOT NULL,
`alamat_keluarga` text NOT NULL,
`no_tlf_keluarga` char(12) NOT NULL,
`Gambar` varchar(225) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`kode_pelaku`)

```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;
```

4. Pembuatan tabel kriminal

```
CREATE TABLE `kriminal` (
  `no_berkas` int(5) NOT NULL,
  `kode_plku` int(5) NOT NULL,
  `nomor_psl` int(3) NOT NULL,
  `tindak_pdna` varchar(50) NOT NULL,
  `tanggal_kejadian` date NOT NULL,
  `tempat_kejadian` varchar(50) NOT NULL,
  `no_tlf_keluarga_tersangka` char(12) NOT NULL,
  `no_tlf_keluarga_korban` char(12) NOT NULL,
  `keterangan` longtext NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_berkas`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;
```

5. Pembuatan tabel pasal

```
CREATE TABLE `pasal` (
  `pasal` int(3) NOT NULL,
  `isi` longtext NOT NULL,
  `tindak_pidana` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`pasal`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8;
```

6. Pembuatan tabel buku tamu

```
CREATE TABLE `bukutamu` (
```

```

`id_bt` int(10) NOT NULL auto_increment,
`nama` varchar(50) collate latin1_general_ci NOT NULL,
`email` varchar(50) collate latin1_general_ci NOT NULL,
`tgl` date NOT NULL,
`comment` longtext collate latin1_general_ci NOT NULL,
`status` varchar(10) collate latin1_general_ci NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_bt`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci AUTO_INCREMENT=69 ;

```

#### 4.5 Implementasi Antarmuka

Pembuatan antarmuka atau *Graphical User Interface* (GUI) serta pemrograman untuk aplikasi ini menggunakan *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *Javascript* serta menggunakan database *MySQL*.

#### 4.6 Halaman Utama admin

Pada saat pertama kali masuk ke web tersebut, halaman yang ditampilkan adalah halaman login untuk admin. Setelah admin berhasil login admin kemudian otomatis masuk ke tampilan home dari aplikasi tindak pelanggaran hukum.

##### 4.6.1 Form Login Admin

Halaman ini berisi form login untuk memperoleh akses masuk admin yang hanya dapat diakses oleh *admin* pada sistem ini. Untuk dapat masuk ke

dalam sistem pemrosesan tindak pelanggaran hukum maka harus dilakukan proses *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password*.

Kami Siap Mengabdikan dan Bekerja Lebih Baik dari pada yang lain

Website Resmi  
KEPOLISIAN RESOR  
PASURUAN

**LOGIN TINDAK PELANGGARAN HUKUM**

Username :

Password :

Login reset

Copyright © 2011 Web Design by Dinasta tim Teknik Informatika UPN "Veteran" Jatim

**Gambar 4.1** Halaman Login

Berikut merupakan perintah untuk mengecek login yang dilakukan oleh admin dengan benar :

```
<form action="ceklogin.php" method="post" name="login">
<table width="369" border="2" cellpadding="0"
cellspacing="0" rules="none">
<!--DWLayoutTable-->
<tr bgcolor="#D3C9CE">
<td height="28" colspan="2" align="center" valign="center">
<font size="3"><font color="#FFFFFF">LOGIN TINDAK
PELANGGARAN HUKUM</font></font></td>
```



```

</tr>

<tr>

<td width="139" height="27">&nbsp;</td>

<td width="230">&nbsp;</td>

</tr>

<tr>

<td height="20" align="right" valign="middle">Username

:&nbsp;</td>

<td valign="middle">

<input name="username" type="text" id="username"

size="25"></td>

</tr>

<tr>

<td height="20" align="right" valign="middle">Password

:&nbsp;</td>

<td valign="middle">

<input name="password" type="password" id="password"

size="25"></td>

</tr>

<tr>

<td height="19">&nbsp;</td>

<td></td>

</tr>

```

```

<tr>

<td height="20" valign="top"><!--DWLayoutEmptyCell-->&nbsp;</td>

<td valign="middle">

<input name="login" type="submit" id="login" value=" Login ">

<input name="reset" type="reset" value="reset" id="cancel" /></td>

</tr>

<tr>

<td height="30">&nbsp;</td>

<td></td>

</tr>

<tr bgcolor="#D3C9CE">

<td height="20" colspan="2"

valign="top"><!--DWLayoutEmptyCell-->&nbsp;</td>

</tr>

</table>

</form>

```

Setelah admin berhasil login, admin otomatis masuk kedalam halaman utama dari aplikasi Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum. Halaman utama yaitu home dari aplikasi ini. Di dalam halaman home admin kemudian bisa memilih menu yang terdapat dalam aplikasi Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum. Menu yang terdapat didalam aplikasi ini yaitu antara lain pelaku pelanggaran, pasal, kriminal, laoporan kejahatan, menu – menu ini adalah menu utama dari

aplikasi ini, menu – menu itu harus diisi secara berurutan agar aplikasi ini berjalan sesuai yang diinginkan.



**Gambar 4.2** Halaman Utama

Pada gambar di atas adalah tampilan home dari aplikasi tindak pelanggaran hukum, yang mana home tersebut berisi sambutan dari kapolres pasuruan tentang web baru Polres Pasuruan. Kemudian admin bisa memilih menu mana yang akan di pilih. Tetapi pada proses aplikasi tindak pelanggaran hukum ini admin disarankan mengisi data-data pelaku terlebih dahulu karena ini ada alur bagaimana aplikasi ini bekerja secara maksimal.

#### 4.6.2 Halaman form data pelaku

*Form* data pelaku adalah halaman yang menampilkan inputan data diri dari pelaku pelanggaran, *form* ini adalah bagian penting dari sistem karena data-data pelaku harus di isi secara lengkap

Tambah Pelaku Pelanggaran		
Kode Pelaku	:	<input type="text"/>
Nama Pelaku	:	<input type="text"/>
Tempat Lahir	:	<input type="text"/>
Tanggal Lahir	:	<input type="text"/> Format (yyyy-mm-dd)
Agama	:	--Pilih Agama-- <input type="button" value="v"/>
Jenis kelamin	:	<input type="radio"/> Laki - Laki <input type="radio"/> Perempuan
Pekerjaan	:	<input type="text"/>
Alamat	:	<input type="text"/>
Kewarganegaraan	:	<input type="text"/>
Nama Keluarga	:	<input type="text"/>
Alamat Keluarga	:	<input type="text"/>
No.Telephone	:	<input type="text"/>
Gambar	:	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse_"/>
		<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>

**Gambar 4.3** Form Data Pelaku Pelanggaran

*Source code* untuk halaman pelaku pelanggaran ini dapat dilihat pada halaman lampiran ( pelaku.php ), sedangkan cuplikan *source code* dapat dilihat di bawah ini:

```

        <form action="" method="post" name="adduser" id="adduser"
enctype="multipart/form-data">

        <table width="100%" border="0" align="center" cellpadding="1"
cellspacing="1" bordercolor="#000000" bgcolor="#FFFFFF">

        <tbody>

        <tr>

        <td colspan="3" scope="row" bgcolor="#8EB50C"> <h2
class="style4" style="text-align: center; color: #FFFFFF;">Tambah Pelaku
Pelanggaran

        </h2> <p class="style4" style="text-align: center;"></td>

        </tr>

        <tr >

        <td scope="row"><div align="left" class="style4">Kode
Pelaku</div></td>

        <td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

        <td width="47%"><input name="Kode" type="text"
id="keterangan" size="30"></td>

        </tr>

        <tr >

        <td scope="row"><div align="left" class="style4">Nama
Pelaku</div></td>

        <td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

```

```
  |
```

```
|  |  |
| --- | --- |
| Tempat Lahir | : |

```

```
  |
```

```
|  |  |
| --- | --- |
| Tanggal Lahir | : |

```

```
 Format (yyyy-mm-dd) |
```

```
|  |  |
| --- | --- |
| Agama | : |

```

```
 <option value="">--Pilih Agama-- |
```

```

<option value="islam">Islam</option>

<option value="hindhu">Hindhu</option>

<option value="budha">Budha</option>

<option value="kristen">Kristen</option>

<option value="katolik">Katolik</option>

</select></td>

</tr>

<tr >

<td scope="row"><div align="left" class="style4">Jenis
kelamin</div></td>

<td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

<td><input name="eJenkel" type="radio" value="L" /><span
class="style3">Laki - Laki</span>

<input name="eJenkel" type="radio"
value="P" /><span class="style3"> Perempuan</span></td>

</tr>

<tr >

<td scope="row"><div align="left"
class="style4">Pekerjaan</div></td>

<td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

<td width="47%"><input name="pekerjaan" type="text"
id="keterangan" size="30"></td>

</tr>

```

```

        <tr >

            <td                scope="row"><div                align="left"
class="style4">Alamat</div></td>

                <td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

            <td    width="47%"><input    name="alamat"    type="text"
id="keterangan" size="30"></td>

        </tr>

        <tr >

            <td                scope="row"><div                align="left"
class="style4">Kewarganegaraan</div></td>

                <td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

            <td    width="47%"><input    name="kewarganegaraan"    type="text"
id="keterangan" size="30"></td>

        </tr>

        <tr >

            <td    scope="row"><div    align="left"    class="style4">Nama
Keluarga</div></td>

                <td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

            <td    width="61%"><input    name="nama_keluarga"    type="text"
id="nama_keluarga" size="30"></td>

        </tr>

        <tr >

```



```

        <td scope="row"><div align="left" class="style4">Alamat
Keluarga</div></td>

```

```

        <td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

```

```

        <td width="61%"><input name="alamat_keluarga" type="text"
id="alamat_keluarga" size="30"></td>

```

```

    </tr>

```

```

    <tr >

```

```

        <td scope="row"><div align="left"
class="style4">No.Telephone</div></td>

```

```

        <td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

```

```

        <td width="61%"><input name="no_tlf_keluarga" type="text"
id="no_tlf_keluarga" size="30"></td>

```

```

    </tr>

```

```

    <tr >

```

```

        <td scope="row"><div align="left"
class="style4">Gambar</div></td>

```

```

        <td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

```

```

        <td width="47%"><span class="style4">
<label for="file"></label><br /><input type="file" size="35"
name="photo" id="file" /></span></td>

```

```

    </tr>

```

```

    <tr >

```

```

        <td colspan="2" scope="row"> <p style="text-align: left"><span
class="style3"><span class="style4"></span></span></td>

        <td width="47%"><p class="submit style4" style="text-align: left">

            <input name="adduser" value="Submit" type="submit">

            <input name="cancel" value="Cancel " type="reset">

        </p></td>

    </tr>

</tbody>

</table>

</form>

```

Apabila didalam pengisian form data pelaku pelanggaran ada data yang belum diisi maka sistem akan memberikan informasi kepada admin bahwa data harus diisi dengan benar.

#### 4.6.3 Halaman form data kriminal

Gambar di bawah ini menunjukkan form pengisian data kriminal. Data kriminal berfungsi sebagai inputan tentang kasus kejahatan yang dilakukan tersangka. *Form* ini sangat penting, karena form ini sebagai tindak lanjut proses dari inputan data pelaku sebelumnya. Karena form ini adalah sebagai identitas tersangka dikenai pasal dan inputan tindak pidana yan terjadi.

Tambah Data Kriminal		
Tanggal Masuk Data	:	15 - Dec - 2011
No. Berkas	:	<input type="text"/>
Kode Pelaku	:	<input type="text"/>
Pasal	:	<input type="text"/>
Tindak Pidana	:	--pelanggaran-- <input type="button" value="v"/>
Tanggal Kejadian	:	<input type="text"/> <b>Pilih</b>
Tempat Kejadian	:	<input type="text"/>
Keterangan	:	<input type="text"/>
		<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>

**Gambar 4.4** Halaman Form Data Kriminal

*Source code* untuk halaman pelaku pelanggaran ini dapat dilihat pada halaman lampiran ( kriminal.php ), sedangkan cuplikan *source code* dapat dilihat di bawah ini:

```
<form action="" method="post" name="adduser" id="adduser"
enctype="multipart/form-data">

<table width="100%" border="0" align="center" cellpadding="1"
cellspacing="1" bordercolor="#000000" bgcolor="#FFFFFF">

<tbody>

<tr>
```

```
 Tambah Data Kriminal | | |
```

```


```

```


```

```


```

```
 Tanggal Masuk Data |
```

```
 : |
```

```
  |
```

```


```

```


```

```
 No. Berkas |
```

```
 : |
```

```
  |
```

```


```

```


```

```
 <div align="left" class="style4">Kode Pelaku</div></td>    | |
```

```

</tr>

<tr >

<td scope="row"><div align="left" class="style4">Tanggal
Kejadian</div></td>

<td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

<td width="47%" ><input name="date1" type="text" id="date1"
size="30">

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript" ID="js1">

var cal1 = new CalendarPopup();

</SCRIPT>

<A HREF="#" NAME="anchor1" class="style1"
ID="anchor1" onClick="cal1.select(document.forms[0].date1,'yyyy-
MM-dd'); return false;" ><b>Pilih</b></A></td>

</tr>

<tr >

<td scope="row"><div align="left" class="style4">Tempat
Kejadian</div></td>

<td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

<td width="47%"><input name="tempatkejadian" type="text"
id="tempatkejadian" size="30"></td>

</tr>

<tr >

```

```
 <div class="style4">Keterangan</div></td>    | | |
```

#### 4.6.4 Halaman form tambah pasal

Halaman tambah pasal ini berisi tentang bagaimana proses penginputan pasal, halaman pasal ini tidak bisa di isi setiap ada aktivitas yang terjadi di aplikasi ini. Karena, setiap pasal yang ada sudah ketentuan dari POLRI dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana ( KUHP ). Jadi aktivitas tambah pasal pada pemrosesan tindak pelanggaran hukum terjadi saat ada perubahan atau diamandemen saja.

*Source code* untuk halaman tambah pasal ini dapat dilihat pada halaman lampiran (file tambah\_pasal.php), sedangkan Gambar sekaligus cuplikan *source code* dapat dilihat di bawah ini:

Tambah Pasal		
No. pasal	:	<input type="text"/>
isi	:	<input type="text"/>
tindak pidana	:	<input type="text"/>
		<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>

**Gambar 4.5** Halaman Form Tambah Pasal



```

<form action="" method="post" name="adduser" id="adduser"
enctype="multipart/form-data">

<table width="100%" cellpadding="5" cellspacing="2" class="editform"
id="table1">

<tbody>

<tr>

<td colspan="3" scope="row"> <p class="style4" style="text-align:
left">Tambah Pasa

<p class="style4" style="text-align: left"></td>

<td width="35%" rowspan="13" valign="middle" ><div align="left"></div></td>

</tr>

<tr >

<td scope="row"><div align="left" class="style4">No. pasal</div></td>

<td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

<td width="47%"><input name="nopasal" type="text" id="nopasal"
size="30"></td>

</tr>

<tr></tr>

<td scope="row"><div align="left" class="style4">isi </div></td>

<td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

<td width="12%"><textarea name="isi" cols="1" class="tinymce"
id="isi"></textarea></td>

```

```

</tr>

<tr >

<td      scope="row"><div      align="left"      class="style4">tindak
pidana</div></td>

<td scope="row"><span class="style4">:</span></td>

<td      width="47%"><input      name="tindakpidana"      type="text"
id="tindakpidana" size="30"></td>

</tr>

<tr >

<td  colspan="2"  scope="row">  <p  style="text-align:  left"><span
class="style3"><span      class="style4"></span></span><a
href="pasal.php"></a></td>

<td width="47%"><p class="submit style4" style="text-align: left">

<input      name="adduser"      type="submit"
onclick="MM_validateForm('nopasal','R','tindakpidana','R');return
document.MM_returnValue" value="Submit">

<input name="cancel" value="Cancel " type="reset">

</p></td>

</tr>

</tbody>

</table>

</form>

```

#### 4.6.5 Halaman Log Out Admin

Halaman log out digunakan untuk keluar dari aplikasi ini. Perintah yang menentukan proses logout sebagai berikut :

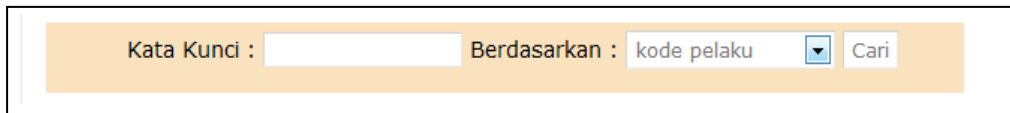
```
<?php
    session_start();

    session_destroy();

    echo("<meta http-equiv=\"refresh\" content=\"0; URL=index.php\" />");
?>
```

#### 4.7 Halaman User

Halaman ini hanya berisi Lihat\_data Pelaku, Lihat\_data\_kriminal, dan Pasal. User bisa melihat halaman ini tanpa harus masuk sebagai pendaftar terlebih dahulu agar dapat melihat informasi tentang kasus yang dialami keluarganya.



**Gambar 4.6** Halaman User Pencarian Data Pelaku



**Gambar 4.7** Halaman User Pencarian Data Kriminal

Pada halaman di atas terdapat searching nama pelaku pelanggaran dan kasus yang dialami serta pasal yang menjerat pelaku. Keluarga harus menginputkan nama atau kode pelaku untuk melihat isi dari keluarga yang dicarinya.

## BAB V

### HASIL DAN UJI COBA

Pada proses hasil dan ujicoba akan dijelaskan gambar sistem *Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Terpadu Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum* beserta sebagian perintah – perintahnya.

#### 5.1 Koneksi Database

Untuk pertama kali mengakses database adalah *menginstal* aplikasi XAMPP dan kemudian membuat koneksi ke *database*. Setelah koneksi terbangun maka perintah – perintah untuk membangun, mengakses, dan manajemen *database* dapat dilakukan. Berikut ini adalah perintah koneksi ke database dalam *script Hypertext Preprocessor (PHP)* :

```
<?php

//membuka koneksi kedalam database server

$username = "root"; //username anda

$password = ""; //password anda

$dbname = "pel_hukum"; //nama database anda

$servername = "localhost";



















$linkId = mysql_connect($servername,$username,$password); //fungsi koneksi

    ke database server

//memilih database

mysql_select_db($dbname);
```

?&gt;








	Table	Action	Records	Type	Collation	Size	Overhead
<input type="checkbox"/>	bukutamu	  	1	MyISAM	latin1_general_ci	2.2 KiB	68 B
<input type="checkbox"/>	counter	  	1	MyISAM	latin1_general_ci	2.0 KiB	-
<input type="checkbox"/>	kriminal	  	2	MyISAM	utf8_general_ci	2.1 KiB	-
<input type="checkbox"/>	login	  	1	MyISAM	utf8_general_ci	2.0 KiB	-
<input type="checkbox"/>	pasal	  	2	MyISAM	utf8_general_ci	3.3 KiB	-
<input type="checkbox"/>	pelaku	  	2	MyISAM	utf8_general_ci	2.8 KiB	504 B
	6 table(s)	Sum	9	MyISAM	utf8_general_ci	14.4 KiB	572 B

[Check All](#) / [Uncheck All](#) / [Check tables having overhead](#)
 With selected: ▼

Gambar 5.1 Database pel\_hukum

## 5.2 Database pel\_hukum Tabel ‘admin’

Halama ini berisi database tts yang berada dalam table data\_user yang telah terisi. Seperti pada gambar berikut ini :

  	id_admin	nama	username	password
<input type="checkbox"/>  	1	admin	admin	hisyam
<input type="checkbox"/>  	2	hisyam	admin	admin

Gambar 5.2 Database pel\_hukum tabel admin

## 5.3 Database pel\_hukum Tabel ‘pelaku’

Halaman ini berisi database pel\_hukum yang berada dalam tabel pelaku. Seperti pada gambar berikut ini :

  	kode_pelaku	nama_pelaku	tempat_lahir	tanggal_lahir	agama_pelaku	jenis_kelamin	pekerjaan	alamat	kewarganegaraan
<input type="checkbox"/>  	1	adit wahyu kusuma	surabaya	1988-12-14	islam	L	mahasiswa	jl.setro blok J no.77	indonesia
<input type="checkbox"/>  	2	mumun	MALANG	1988-08-09	islam	L	swasta	jl. cangkringmalang no.5	indonesia
<input type="checkbox"/>  	3	Teguh Alias Sinyo	jombang	1977-08-13	islam	L	swasta	desa grati	indonesia

Gambar 5.3 Database pel\_hukum tabel pelaku

#### 5.4 Database Pel\_hukum Tabel ‘kriminal’



















Halama ini berisi database pel\_hukum yang berada dalam table kriminal yang telah terisi. Seperti pada gambar berikut ini :

←T→	no_berkas	kode_plku	nomor_psl	tindak_pdna	tanggal_kejadian	tempat_kejadian	keterangan
  	1	1	363	pencurian	2011-12-13	rumah kos	
  	2	2	303	pemeriksaan	2012-02-07	villa batu malang	korban meninggal
  	3	3	184	pembunuhan	2011-12-06	jalan raya bangil	perkelahian yang didasarkan dendam

**Gambar 5.4** Database pel\_hukum tabel kriminal

#### 5.5 Database Pel\_hukum Tabel ‘pasal’

Halama ini berisi database pel\_hukum yang berada dalam table pasal yang telah terisi. Seperti pada gambar berikut ini :

←T→	pasal	isi	tindak_pidana
  	363	(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama tuju...	pencurian
  	362	Barang siapa mengambil barang sesuatu, yang seluru...	pencurian
  	303	(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepu...	Kejahatan Terhadap Kesusilaan
  	332	(1) Bersalah melarikan wanita diancam dengan pidan...	Kejahatan Terhadap Kemerdekaan Orang
  	365	Pasal 365 (1) Diancam dengan pidana penjara palin...	pencurian
  	396	Seorang pengusaha yang dinyatakan dalam keadaan pa...	Perbuatan Merugikan Pemiutang Atau Orang Yang Memp

**Gambar 5.5** Database pel\_hukum tabel pasal

#### 5.6 Halaman Utama

Pada saat pertama kali masuk ke dalam aplikasi Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum tersebut, halaman yang ditampilkan adalah halaman Utama. Yang di dalamnya terdapat menu *login* admin.

Kami Siap Mengabdikan dan Bekerja Lebih Baik dari pada yang lain

Website Resmi  
KEPOLISIAN RESOR  
PASURUAN

**LOGIN TINDAK PELANGGARAN HUKUM**

Username : admin

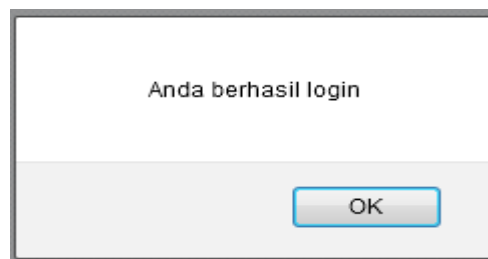
Password : \*\*\*\*\*

Login reset

Copyright © 2011 Web Design by Dinasta tim Teknik Informatika UPN "Veteran" Jatim

**Gambar 5.6** Halaman Utama Login Admin

Pada gambar di atas *admin* diminta untuk melakukan login terlebih dahulu sebelum masuk ke halaman menu dari pemrosesan tindak pelanggaran hukum. Setelah admin mengisi username dan password, kemudian dilakukan pengecekan login apakah username dan password tersebut benar atau salah. Setelah benar akan muncul message box “anda berhasil login”.seperti gambar yang ada dibawah ini :



**Gambar 5.7** Berhasil Login



### 5.7 Login Salah

Apabila username dan password anda salah akan muncul seperti pada gambar di atas ini “ username dan password anda salah ”.



**Sambutan Kapolres Pasuruan**

Assalamualaikum Warokhmatullahi Wabarokatuh,

Kita harapkan dengan terbitnya Website ini dapat menjadi media informasi bagi internal polri maupun bagi masyarakat Pasuruan pada umumnya. Tentunya kami juga berharap nantinya dapat secara efektif menjadi sarana sosialisasi berbagai program-program atau kegiatankegiatan yang dilakukan pihak kepolisian. Sehingga masyarakat akan dapat memperoleh informasi yang akurat.

Kemudian diharapkan pula dengan kehadiran Majalah Police News ini, kita juga berharap semakin membuka peluang kepada jajaran Polres Pasuruan untuk menuangkan berbagai pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki yang terkait masalah ilmu pengetahuan secara umum, ilmu kepolisian, ilmu hukum ataupun berbagai pengalaman tugas yang dapat dituangkan melalui tulisan-tulisan yang dihasilkan melalui proses buah pikiran oleh anggota ita sendiri. Sehingga diharapkan nantinya anggota dapat mengisi melalui media dengan tulisan-tulisan yang menarik yang dilatar belakangi ilmu hukum, ilmu kepolisia, ilmu pengetahuan maupun lainnya. Sehingga terangsang para anggota untuk lebih terpacu dalam melahirkan ide-ide yang dimiliki dan keberanian untuk menuangkan buah pikiran dalam bentuk tulisan.

**Gambar 5.9** Halaman Utama Aplikasi Tindak Pelanggaran Hukum



Gambar 5.9 adalah halaman utama setelah admin login dan berhasil masuk kedalam Aplikasi Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum admin langsung masuk ke dalam halaman utama yaitu home, home berisi sambutan dari Kapolres Pasuruan. Sambutan ini saya ambil dari website karena aplikasi ini juga salah satu program dari Polres Pasuruan tentang perkembangan IT di Pasuruan.

### 5.7 Halaman form data pelaku

Kemudian setelah masuk kedalam menu utama, admin masuk kedalam menu pengisian data pelaku. Gambar di bawah ini adalah form pengisian data pelaku yang ada pada aplikasi.

Tambah Pelaku Pelanggaran		
Kode Pelaku	:	<input type="text" value="1"/>
Nama Pelaku	:	<input type="text" value="adit wahyu kusuma"/>
Tempat Lahir	:	<input type="text" value="surabaya"/>
Tanggal Lahir	:	<input type="text" value="1988-12-14"/> Format (yyyy-mm-dd)
Agama	:	<input type="text" value="Islam"/> <input type="button" value="v"/>
Jenis kelamin	:	<input checked="" type="radio"/> Laki - <input type="radio"/> Perempuan
Pekerjaan	:	<input type="text" value="mahasiswa"/>
Alamat	:	<input type="text" value="jl.setro blok J no.77"/>
Kewarganegaraan	:	<input type="text" value="indonesia"/>
Nama Keluarga	:	<input type="text" value="tuin"/>
Alamat Keluarga	:	<input type="text" value="rungkut regency"/>
No.Telephone	:	<input type="text" value="081334752586"/>
Gambar	:	<input type="text" value="F:\Gambar\PaparaZZi dadakan\Hb_c"/> <input type="button" value="Browse..."/>
		<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>

**Gambar 5.10** Halaman Utama Pengisian Data Pelaku

Form ini harus di isi dengan lengkap karena form ini merupakan identitas dari pelaku pelanggaran, dan data ini sekaligus sebagai data dari keluarga tersangka yang nantinya dimana informasi tentang kasus pelaku akan diberikan.

no.	kode pelaku	nama pelaku	agama pelaku	jenis kelamin	Kewarganegaraan	Detail	Edit
1	1	adit wahyu kusuma	islam	L	indonesia	detail	edit

<< First | < Previous | 1 | Next > | Last >>

Total Pelaku : 1 Pelaku

**Gambar 5.11** Halaman Lihat Data Pelaku

Gambar di atas menunjukkan data-data pelaku yang sudah disimpan oleh admin. Kemudian kalau admin ingin melihat detail dari data pelaku bisa pilih detail. Edit pelaku bertujuan kalau ada data-data dari pelaku yang kurang lengkap atau salah bisa di update dengan action edit, maka akan kembali ke form pengisian data pelaku.

**Detail Pelaku Pelanggaran**

kode pelaku : 1

nama pelaku : adit wahyu kusuma

tempat lahir : surabaya

tanggal lahir : 1988-12-14

agama pelaku : islam

jenis kelamin : L

pekerjaan : mahasiswa

alamat : jl.setro blok J no.77

kewarganegaraan : indonesia

nama keluarga : tuin

Alamat Keluarga : rungkut regency

no.telephone : 081334752586

**Gambar 5.12** Halaman Detail Data Pelaku

### 5.8 Halaman form data kriminal

Gambar di bawah ini menunjukkan form pengisian data kriminal. Data kriminal berfungsi sebagai inputan tentang kasus kejahatan yang dilakukan tersangka. *Form* ini sangat penting, karena form ini sebagai tindak lanjut proses dari inputan data pelaku sebelumnya. Karena form ini adalah sebagai identitas tersangka dikenai pasal dan inputan tindak pidana yang terjadi.

Tambah Data Kriminal		
Tanggal Masuk Data	:	01 - Feb - 2012
No. Berkas	:	1
Kode Pelaku	:	1
Pasal	:	363
Tindak Pidana	:	pencurian
Tanggal Kejadian	:	2011-12-13 <b>Pilih</b>
Tempat Kejadian	:	rumah kos
Keterangan	:	
		Submit Cancel

**Gambar 5.13** Halaman Form Data Kriminal

Apabila data kriminal sudah di isi dengan lengkap, kemudian admin melakukan penyimpanan data yaitu dengan melakukan “klik” pada *submit*, maka secara otomatis info tentang pelanggaran akan dikirim kepada keluarga korban.

Gambar di bawah ini adalah bukti kalau info sudah dikirim melalui *newsms*

Gambar dibawah ini menunjukkan data-data kriminal yang telah disimpan oleh admin. Dan Detail dari kriminal.

Kata Kunci :  Berdasarkan : no berkas ▼ Cari

no.	no berkas	kode pelaku	no pasal	tindak pidana	Detail	Edit
1	1	1	363	pencurian	detail	edit

<< First | < Previous | **1** | Next > | Last >>

Total kriminal : **1** kriminal

**Gambar 5.14** Halaman Lihat Data Kriminal

Halaman pada gambar di bawah ini menunjukkan detail dari data kriminal.

### Detail Kriminal

<b>No. Berkas</b>	:	1
<b>Kode Pelaku</b>	:	1
<b>Pasal</b>	:	363
<b>Tindak Pidana</b>	:	pencurian
<b>Tanggal Kejadian</b>	:	2011-12-13
<b>Tempat Kejadian</b>	:	rumah kos
<b>Keterangan</b>	:	

**Gambar 5.15** Halaman Detail Data Kriminal

## 5.9 SMS Gateway

Gambar pada dibawah ini menunjukkan bahwa sms gateway telah aktif, dan message box dari aplikasi *nowsms* menunjukkan bahwa pesan telah dikirim.



**Gambar 5.16** Pesan Sudah Dikirim

### 5.10 Halaman form tambah pasal

Halaman tambah pasal ini berisi tentang bagaimana proses penginputan pasal, halaman pasal ini tidak bisa di isi setiap ada aktivitas yang terjadi di aplikasi ini. Karena, setiap pasal yang ada sudah ketentuan dari POLRI dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana ( KUHP ). Jadi aktivitas tambah pasal pada pemrosesan tindak pelanggaran hukum terjadi saat ada perubahan saja.

Tambah Pasal		
No. pasal	:	<input type="text" value="413"/>
isi	:	<div> <p>Seorang komandan Angkatan Bersenjata yang menolak atau sengaja mengabaikan untuk menggunakan kekuatan di bawah perintahnya, ketika diminta oleh penguasa sipil yang berwenang menurut undang-undang, diancam dengan pidana penjara lama empat tahun.</p> </div>
tindak pidana	:	<input type="text" value="Kejahatan Jabatan"/>
		<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Cancel"/>

**Gambar 5.17** Halaman Form Tambah Pasal

Gambar dibawah ini menunjukkan halaman penyimpanan pasal yang telah diinputkan oleh admin.

Kata Kunci : <input type="text"/> Berdasarkan : <input type="text" value="nomor pasal"/> <input type="button" value="Cari"/>		
no pasal	isi pasal	tindak pidana
363	<p>(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama tujuh tahun: 1. pencurian ternak; 2. pencurian pada waktu ada kebakaran, letusan, banjir gempa bumi, atau gempa laut, gunung meletus, kapal karam, kapal terdampar, kecelakaan kereta api, huru-hara, pemberontakan atau bahaya perang; 3. pencurian di waktu malam dalam sebuah rumah atau pekarangan tertutup yang ada rumahnya, yang dilakukan oleh orang yang ada di situ tidak diketahui atau tidak dikehendaki oleh yang berhak; 4. pencurian yang dilakukan oleh dua orang atau lebih; 5. pencurian yang untuk masuk ke tempat melakukan kejahatan, atau untuk sampai pada barang yang diambil, dilakukan dengan merusak, memotong atau memanjat, atau dengan memakai anak kunci palsu, perintah palsu atau pakaian jabatan palsu. (2) Jika pencurian yang diterangkan dalam butir 3 disertai dengan salah satu hal dalam butir 4 dan 5, maka diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun.</p>	pencurian

Gambar 5.18 Halaman Simpan Pasal

### 5.11 Halaman Laporan Kejahatan

Halaman ini berisi laporan kejahatan, halaman ini untuk arsip apabila suatu saat diperlukan laporan yang ingin dicetak bisa langsung mengambil dari halaman ini.

Kata Kunci : <input type="text"/> Berdasarkan : <input type="text" value="no berkas"/> <input type="button" value="Cari"/>						
No.	No Berkas	Tanggal Kejadian	Nama Pelaku	Tindak Pidana	Pasal	Action
1	1	2011-12-13	adit wahyu kusuma	pencurian	363	cetak
<< First   < Previous   1   Next >   Last >>						

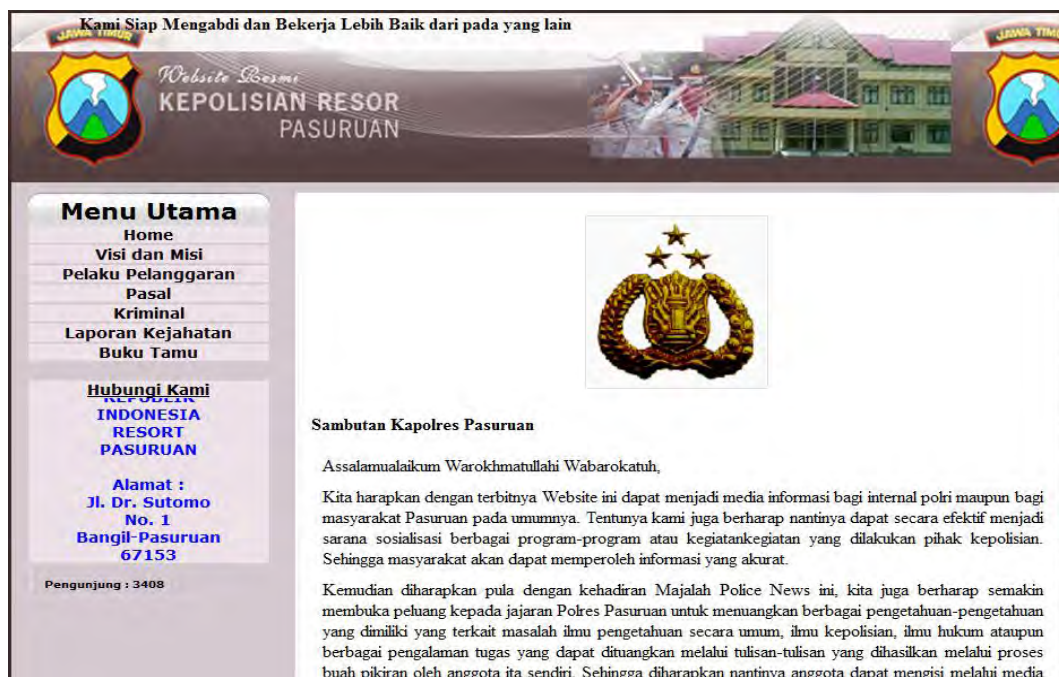
Gambar 5.19 Halaman Laporan Kejahatan

### 5.12 Halaman Log Out Admin

Halaman log out digunakan untuk keluar dari sistem Aplikasi Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum.

### 5.13 Halaman User

Halaman tersebut berisi Lihat Data Pelaku, Lihat Data Kriminal, Lihat Pasal. Halaman ini user tidak perlu harus login, user tinggal menginputkan nama pelaku atau nama keluarga yang jadi tersangka untuk mengetahui kasus apa yang sedang dialami. Dapat di lihat pada gambar berikut :



Gambar 5.20 Halaman User

### 5.14 Halaman Searching Data Pelaku

Halaman tersebut berisi tentang data-data pelaku yang dapat dilihat oleh keluarga dari pelaku pelanggaran. Halaman ini untuk mencari nama dari pelaku yang sedang terjerat kasus hukum. Halaman ini hanya untuk biodata pelaku

pelanggaran saja sedangkan kasus yang dialami bisa dilihat didalam data kriminal.

Dapat di lihat pada gambar berikut :

no.	kode pelaku	nama pelaku	agama pelaku	jenis kelamin	Kewarganegaraan	Detail
1	1	adit wahyu kusuma	islam	L	indonesia	detail

**Gambar 5.21** Halaman Searching Data Pelaku

**Detail Pelaku Pelanggaran**

**kode pelaku** : 1  
**nama pelaku** : adit wahyu kusuma  
**tempat lahir** : surabaya  
**tanggal lahir** : 1988-12-14  
**agama pelaku** : islam  
**jenis kelamin** : L  
**pekerjaan** : mahasiswa  
**alamat** : jl.setro blok J no.77  
**kewarganegaraan** : indonesia  
**nama keluarga** : tuin  
**Alamat Keluarga** : rungkut regency  
**no.telephone** : 081334752586

**Gambar 5.22** Halaman Detail Data Pelaku

### 5.15 Halaman Searching kriminal

Halaman tersebut berisi tentang lanjutan dari data pelaku, karena setelah admin mengisi data pelaku akan mengisi data kriminal. Data kriminal merupakan laporan yang terjadi tentang pelanggaran yang dilakukan pelaku. Sekaligus ada



pasal yang menjerat pelaku tersebut. Kemudian ada juga tampilan agar lebih jelas bisa dilihat pada detail kriminal.

Kata Kunci : <input type="text"/> Berdasarkan : <input type="text" value="no berkas"/> <input type="button" value="Cari"/>					
no.	no berkas	kode pelaku	no pasal	tindak pidana	Detail
1	1	1	363	pencurian	detail
<< First   < Previous   1   Next >   Last >>					
Total kriminal : 1 kriminal					

**Gambar 5.23** Halaman Searching Kriminal

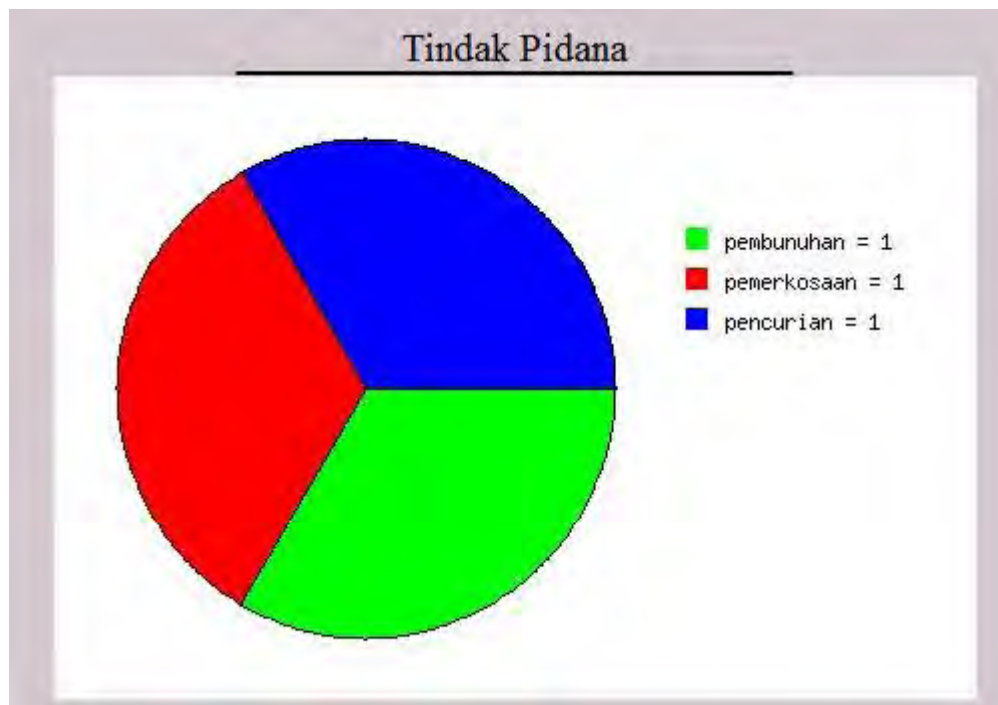
Halaman pada gambar di bawah ini menunjukkan detail kriminal.

Detail Kriminal	
<b>No. Berkas</b>	: 1
<b>Kode Pelaku</b>	: 1
<b>Pasal</b>	: 363
<b>Tindak Pidana</b>	: pencurian
<b>Tanggal Kejadian</b>	: 2011-12-13
<b>Tempat Kejadian</b>	: rumah kos
<b>Keterangan</b>	:

**Gambar 5.24** Halaman Detail Kriminal

### 5.16 Halaman Diagram Kejahatan

Halaman tersebut berisi tentang diagram kejahatan yang terjadi pada Polres Pasuruan. Diagram ini menunjukkan tingkat kejahatan yang ada di Polres Pasuruan:



**Gambar 5.25** Halaman Diagram Tindak Pidana

### 5.17 Kuisisioner

#### 1. Responden 1

<b>Nama</b>	Jatmiko Dwi Luhur
<b>Umur</b>	24 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu Untuk Dikembangkan</li> <li>• Penerapan masih kurang meluas sehingga nantinya masih perlu penambahan fitur-fitur dalam game itu sendiri</li> </ul>

#### 2. Responden 2

<b>Nama</b>	Dimas Adi Susanto
<b>Umur</b>	32 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cukup Menarik</li> </ul>

#### 3. Responden 3

<b>Nama</b>	Ahmad Fuad Pribadi
<b>Umur</b>	25 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagus</li> <li>• Cukup membantu dalam penyediaan TTS</li> </ul>

#### 4. Responden 4

<b>Nama</b>	Hisyam Musafri S.
<b>Umur</b>	22 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menarik</li> <li>• Perlu dikembangkan</li> </ul>

#### 5. Responden 5

<b>Nama</b>	Mey Prayogo Radi Putra, S.Kom
<b>Umur</b>	24 Tahun

<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan TTS berbasis web yang dibuat baik dan menarik. Dimana TTS tersebut dapat ditambahkan soal/pertanyaan yang diinginkan oleh user</li> </ul>
-----------------	--

## 6. Responden 6

<b>Nama</b>	Briyan Dede Imam P.
<b>Umur</b>	24 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cukup menarik</li> <li>• Masih perlu pengecekan inputan dari user.</li> </ul>

## 7. Responden 7

<b>Nama</b>	Harsa
<b>Umur</b>	20 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sangat menarik dan cukup baik untuk melepas waktu luang</li> </ul>

## 8. Responden 8

<b>Nama</b>	Anwar Fadeli
<b>Umur</b>	24 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagus</li> <li>• Sangat menarik berbeda dengan TTS buku</li> </ul>

## 9. Responden 9

<b>Nama</b>	Andi Saputra
<b>Umur</b>	23 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Design Bagus</li> </ul>

## 10. Responden 10

<b>Nama</b>	Wawan Susanto
-------------	---------------

<b>Umur</b>	24 Tahun
<b>Komentar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Design bagus</li><li>• Menarik karena dapat bersaing dengan member lain dalam menyelesaikan TTS dengan waktu tercepat</li></ul>

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan Aplikasi Pemrosesan Tindak Pelanggaran Hukum ini yaitu:

- a. Untuk membantu pihak kepolisian memberikan informasi cepat kepada keluarga tersangka tentang kasus yang sedang dialami pihak keluarganya melalui SMS Gateway.
- b. Keluarga tersangka bisa mempersiapkan upaya hukum lewat Lembaga Bantuan Hukum ( LBH ) untuk membantu tersangka.

#### **6.2. SARAN**

Adapun saran-saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini bisa dikembangkan untuk dapat memberikan informasi tentang perkembangan kasus yang terjadi kepada keluarga korban.
- b. Aplikasi ini yang nantinya bisa lebih komplek dari alur kasus mulai penangkapan sampai ke persidangan.



## DAFTAR PUSTAKA

Anggota IKAPI, (2007) *PHP & MYSQL dengan Dreamweaver*, Maxicom, Palembang

Sugandhi, SH, R., (1981) *KUHP Dan Penjelasannya*, Usaha Nasional, Surabaya.

Masruchin Rubai, SH.,M.S., (2001) *Asas-Asas Hukum Pidana*, UM PRESS, Malang.

*kisaranku*. 2010. Pengertian Hukum menurut Ahli Definisi. Diakses online 7 Oktober 2011 dari

<http://kisaranku.blogspot.com/2010/11/pengertian-hukum-menurut-ahli-definisi.html>.

*Wordpress*. 2007. Kriminalitas. Diakses online April 2010 dari

<http://id.wikipedia.org/wiki/Kriminalitas>

Wawan Junaidi. 2011. Pengertian Hukum. Diakses online Oktober 2011 dari

<http://wawan-junaidi.blogspot.com/2011/01/pengertian-hukum.html>